DAS DEUTSCHE INSIDERMAGAZIN FÜR SEGA-KONSOLEN

SEGA PRO

NEU!
JANUAR 1992
DM6,50
AUSGABE 3

DIE AUSGABE IM NEUESTEN SUPER-LOOK!

TAZ-MANIA TIPS

Fantastische, vollständig aufgezeichnete Lösung zu einem der besten Sega-Games auf zwölf superbunten Seiten! Noch nie dagewesen!

MEGA DRIVE

- Die Lemmings sind endlich da!
- Death Duel im Heft
- Busby the Bobcat – Exklusives Preview

MASTER SYSTEM

- Cartoon-Späße in Tom & Jerry
- Im Heft: Wertung des SCI Speed!
- Alien 3 schlägt beim Master System ein!

GAME GEAR

- Chuck Rock – die beste Version?
- Super Off Road Sensation
- Spiel um Dein Leben in Smash TV

Das K-9 aus dem All führt die Mega-CD Revolution an. Zieht Euch Segas Pläne für die Mega-CD plus das unglaubliche Software rein, das jetzt auf den Markt kommt. Ihr werdet Euren Augen nicht trauen!

WONDER DOG

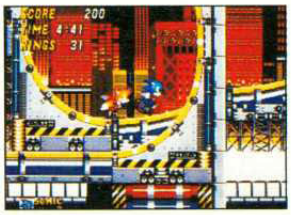
BRANDAKTUELLE NACHRICHTEN UND DIE BESTEN SEGA-SPIELTESTS

Der Beginn ein

SONIC THE HEDGEHOG 2

er sehr langen Freundschaft.

Oft kopiert, nie erreicht, lang ersehnt, endlich da: SONIC 2. Das Jump & Run-Nonplusultra. Der einzig irrwitzige Igel mit wahnsinnsschnellem Fuchskumpel. Auf neuen Abenteuern in neuen Welten. Da leuchtet der Daumen und das Auge leuchtet mit. High Performance für die ganze Familie. Wer darf zuerst? Ganz klar der, der zuerst im einschlägigen Fachhandel zuschlägt. Sonic 2 ist da. Worauf wartest Du noch? Robotnik kann warten, Sonic nicht!



NEU! NEU! NEU!

SEGA Master System II | SEGA Mega Drive | SEGA Game Gear

SEGA Infoservice:
Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00 Uhr.
Tel: 040/227 09 61

SEGA

Der Bessere gewinnt.

SEGA pro

JANUAR 1993
AUSGABE 3
1. JAHRGANG

CORRESPONDENZ
SEGAPRO LESERSERVICE
POSTFACH 101905
4630 BOCHUM 1

HERAUSGEBER
Richard Monteiro

REDAKTION
Markus Scheer
Wolfgang Kuhn

REDAKTION (Großbritannien)
Dominic Handy
Pat Kelly
Dino Boni
Sam Hickman

REDAKTION (Japan)
Emiko Tedesco
Noriko Buckingham

REDAKTION (USA)
Joe Linebacker

PRODUKTIONSMANAGER
Diane Tavener

DESIGNER
Dave Perry
Simon Christopher
Kim Andrews

ANZEIGENLEITER
Neil Harris

MITARBEITER
Stuart Wynne
Mark Monteiro
Claudia Niermann
Damian Butt (Taz-Mania Tips)
David Graham

VERLAG
Paragon Publishing Ltd
Durham House
124 Old Christchurch Road
Bournemouth BH1 1NF
England
Tel: 00 44 202 299966
Fax: 00 44 202 299955

VERTRIEB
WE Saarbach GmbH
Hans Bockler Straße 19
Postfach 1562
5030 Hurth-Hermulheim

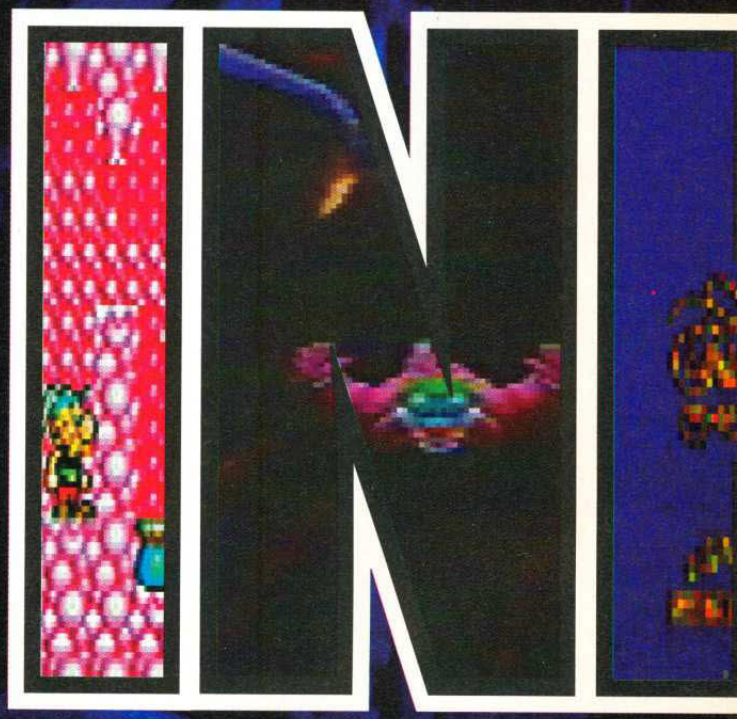
DRUCK
Southernprint (Web Offset) Ltd

URHEBERRECHT
Alle in SEGAPRO erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

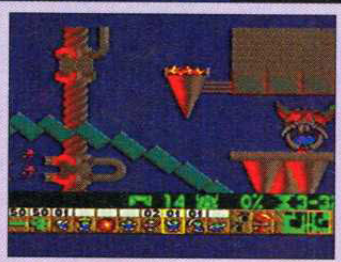
WONDERDOG © 1992 VICTOR COMPANY OF JAPAN, LTD.
WONDERDOG © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
ALIEN 3 © 1992 TWENTIETH CENTURY FOX
TOM & JERRY © 1992 HANNA-BARBERA
TAZ-MANIA.CHARACTERS, NAMES AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF WARNER BROS. INC. © 1992

(C) 1993 Paragon Publishing Ltd.

ProNews.....6
Japan News.....8
SegaPro Abo.....12
Previews.....14
Mega-CD Heaven....16
Leserbriefe.....22
ProReviews.....25
Wettbewerb.....51
Sports Games.....58
ProTips.....64
Game Over.....82



SCI.....26
Tretet das Gaspedal durch. Es wird eine Höllenfahrt.

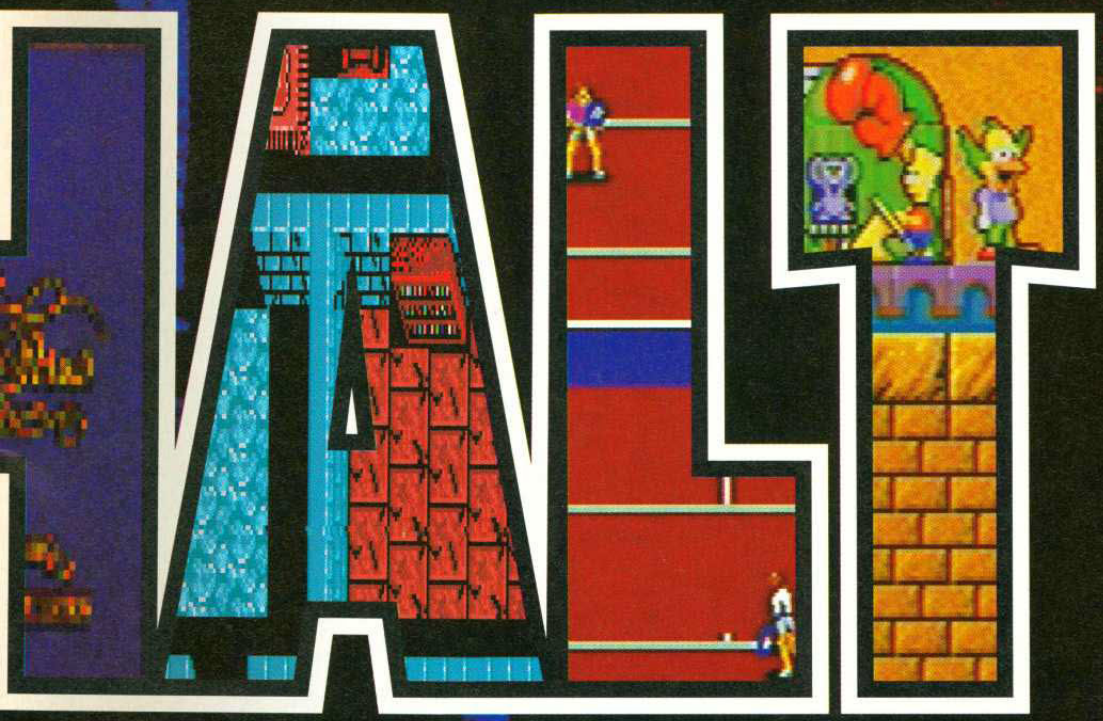


LEMMINGS.....28
Zum guten Schluß gibt's die niedlichen Figuren nun auch auf dem MD.

UNIVERSAL SOLDIER..30
Turrican (Soldier) 2. Turrican 2 mit Söldnern.

MEGA-CD HEAVEN!

Was bekommt Ihr für Euer Geld, wenn das Mega-CD offiziell zu kaufen sein wird; wann wird es sein, welche Spiele sind zu erwarten? Die Aufklärung findet Ihr auf Seite 16.



REVIEW INDEX

MEGA CD

Wonder Dog 34

MEGA DRIVE

Death Duel 54
Galahad 48
Jennifer Capriati 46
King Colossus 49
Krusty's Fun House....40
Lemmings.....28
LHX Attack Chopper ...33
NHLPA Hockey '93.....44
RBI 4.....52

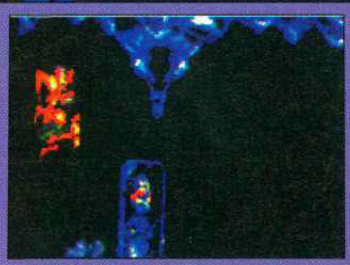
MASTER SYSTEM

Alien 3 56
SCI.....26
Tom & Jerry.....38

GAME GEAR

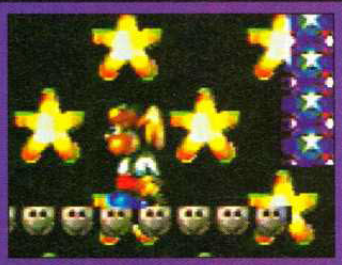
Chuck Rock 50
Smash TV.....32
Super Off Road.....37

TOM & JERRY.....38
Super Animationen und Grafiken erwartet Euch bei dieser MS Version.



CHUCK ROCK.....50
Nettes Spiel, sieht auch auf dem GG gut aus.

RBI 4.....52
Baseball für den MD. Nun geht's richtig los.



WONDER DOG.....34
Anführer der MEGA-CD Revolution ?!?

Software 2000 und das Mega Drive
Endlich will auch einmal ein deutsches Softwarehaus auf dem Mega Drive seine Werke verewigen. Das Software Haus ist in Europa durch die Titel Bundesliga Manger Professional und Hexuma bekannt geworden. Na hoffentlich wird das was , wir warten gespannt auf die Erfolge.

Acoolade im Prozeß gegen Sega of America
Endlich wurde das Urteil verkündet. Accolade darf auch ohne Segas Zustimmung Mega Drive Programme auf den Markt bringen (so wie auch in der letzten Zeit). Eine Nachricht, die Sega bestimmt nicht erfreut, aber Euch MD-Fans weitere spannende und gute Spiele erwarten läßt.

Spielhallen mit Sega Spielen
Sega plant, in gesamt Europa mehrere Spielhallen zu eröffnen, wo man die neusten Automatenspiele testen kann und Ihr nebenbei auch noch eine Menge Food und Drinks zur Stärkung zu Euch nehmen könnt. Falls Ihr demnächst einmal in London sein solltet, würde ich Euch empfehlen, mal bei Hamley's reinzuschauen, denn dort findet Ihr schon eine Vorstufe einer solchen. Also viel Spaß beim Spielen!

Aktuelle Termine
An alle, die in Hamburg oder Umgebung wohnen, hier die neuen Termine für die Videospiel-Tauschbörse. Der Veranstaltungsort sind die Seeterassen. Hier könnt Ihr an den folgenden Tagen Eure Module und Erfahrungen austauschen :
10. Dezember 1992
7. Januar 1993
11.Februar 1993
jeweils in der Zeit von 15 bis 20.30 Uhr. Also nichts wie hin. An alle, die ähnliche Veranstaltungstermine haben, schreibt uns diese bitte, damit wir sie hier veröffentlichen können. Schonmal herzlichen Dank für Eure großartige Hilfe.

Sonic und Tales und ihre gemeinsamen Erfolge
Jetzt ist es endlich geschafft Sonic ist released und wer noch nicht weiß, was er sich zu Weihnachten wünschen soll, sollte schnell in den nächsten Laden laufen und bestellen. Nach aktuellen Informationen ist das super Game in vielen Läden ausverkauft. So toll kommen der Igel und der Fuchs bei Euch an.

Sega und Walt Disney Produkte
Nach den erstklassigen Walt Disney -Spielen Quackshot und Castle of Illusion kann man nun auch das WD-Spiel Magical Quest (mit Mickey Mouse) auf dem SNES betrachten. Aber zum rechten Zeitpunkt setzt Sega nun seine Walt Disney-Reihe mit Mickey und Donald fort. Hoffen wir auf weitere tolle News über diese gute Zusammenarbeit.

In letzter Minute
Falls Ihr in letzter Minute noch ein Super – Weihnachtsgeschenk für Euren Freund (in) braucht, lauft zum nächsten Shop und besorgt Euch eins von drei Wahnsinns- T- Shirts mit Sonic. Der Preis dieser coolen Shirts beträgt ca. 25,- DM.

Erfolgsrate des Magnum Sets
Es sind tatsächlich schon 150.000 Magnum Sets in Deutschland verkauft worden. Das ist schon eine sagenhafte Leistung, wenn man bedenkt, daß dieses Set erst seit dem 1. September auf dem Markt ist. Wir haben über das Magnum Set in der ersten deutschen Ausgabe kurz berrichtet.

ES WEIHNACHTET SEHR MIT DEM MASTER SYSTEM II

Das Mega Paket mit dem Grundgerät, 2 Joypads und 3 gigantischen Spiele regen zum Kauf an. Die Spiele, die ihr dabei findet sind Alex Kidd in Miracle World, Sonic the Hedgehog und Champions of Europe. Das 8 Bit Gerät kann für alle die das Richtige sein, die nicht so viele Taler in ein Modul investieren wollen. Viele super Games bekommt Ihr schon für bescheidene 40,- im Handel. Also auch keine großen Probleme mit den Importmodulen, denn auf diesem Gerät erscheinen fast alle Versionen gleichzeitig mit Japan. Aber das ist noch nicht alles! Wer jetzt noch Lust auf mehr Zubehör hat, kann sein Geld in eine 3D Brille ,eine Lichtpistole oder Control Sticks investieren. Vielleicht eine ganz andere Alternative für Neueinsteiger.

KONAMI K

TEL: 057/273130
FAX: 057/273051
Öffnungszeiten: Mon-Fr. 18.30-21.00

King Games

Der Privatversand in der Schweiz Bei uns ist der Kunde König!

SEGA MEGA DRIVE
Konsole Dt inkl. 1 Spiel 289.-Fr
Konsole US RGB -Version 259.-Fr
CD- Rom US inkl. Spiele 599.-Fr
Action Replay Pro Dt 129.-Fr
Joypad Pro 2 ..... 39.-Fr
Batman Rev. of Joker 94.-Fr
Shadow of the Beast 2 ..... 94.-Fr
Sonic 2 ..... 79.-Fr
Superman 94.-Fr
Universal Soldier 94.-Fr
Cobra Commad CD 99.-Fr
Night Trap CD 109.-Fr
Sewer Shark CD 109.-Fr
usw.

GAME GEAR
Grundgerät Dt inkl 2 Spiele 269.-Fr
Lemmings US 59.-Fr
Shinobi 2 US 59.-Fr
Sonic 2 US 59.-Fr
usw.

SUPER NES (US)
Konsole US inkl. Joypad 299.-Fr
Konsole CH inkl. Joypad 239.-Fr
Action Replay Pro 129.-Fr
JB King Joystick Dt 135.-Fr
RGB Kabel für CH Konsole 32.-Fr
Best of the Best 114.-Fr
Mickey Mouse t. M.Quest 129.-Fr
Road Runner Death V.R. 109.-Fr
Street Fighter Dt. 99.-Fr
Super Star Wars ..... a.A.-Fr
usw.

TURBO DUO
Konsole US RGB, 5 Spiele 679.-Fr
Cosmic Fantasy 2 CD 89.-Fr
Dragon's Slayer S.CD 89.-Fr
Exile S.CD 105.-Fr
Shapeshifter S.CD 89.-Fr
usw.

GAME BOY
Chase H.Q.Dt 42.-Fr
Bugs Bunny Dt 49.-Fr
Mickey Mouse Dt 59.-Fr
Prince of Persia Dt 59.-Fr
Star Trek Dt 59.-Fr
usw.

EIN GUTES NEUES JAHR!!!

GAME-Island
Berlin
Super Angebote für Mega Drive Game Boy
PC Engine Game Gear Super Nes
Laden: Donau Str. 51, 1000 Berlin 44U-Bahn Station: Rathaus Neukölln
Fax: 030/691 38 38
Tel: 030/ 687 45 45

Sega bastelt an CD-ROM Games

Wie wie Euch schon in der letzten Ausgabe berichtet haben, wird das CD-ROM frühestens im Frühjahr offiziell erscheinen. Sega arbeitet noch hart an entsprechender Software. So wird jetzt an der Afterburner III und Wing Commander Umsetzung getüftelt. In Japan hat man zur Zeit die Möglichkeit, ein kombiniertes System zu kaufen. Ein Mega Drive mit Mega CD in einem Gehäuse. Ganz Japan ist aus dem Häuschen.

Wir haben Euch in der letzen Ausgabe darüber berichtet, daß von nun an auch Konami Spiele für das MD veröffentlicht. Nun kennen wir hier auch schon einige Titel, die in Japan noch vor Weihnachten veröffentlicht werden sollen (hoffentlich auch in Europa). Das sind Spiele wie: The Hyperstone Helst, wo die bekannten Turtels die Hauptrolle spielen und im Frühjahr kann man sich auf die Tiny Toons freuen (in Deutschland ein echter Fernsehschlager).

OMMT!

RTB COMPUTER
RUFEN SIE UNS AN ODER FAXEN SIE UNS
SUPERBILLIGPREISE DURCH DIREKTIMPORT AUS FERNOST
★ VIDEO SYSTEME & GAMES ★ IMMER SUPERAKTUELLE NEUHEITEN ★
★ JOYPADS, ADAPTER, KABEL UND WEITERES ZUBEHÖR ★
★ MD ★ CD-ROM, SFC, NEO GEO, PC ENGINE, GT, DUO, ETC. ★
★ 486'er PC's ★ REICHHALTIGES ANGEBOT AN HARd- UND SOFTWARE ★ DIVERSES COMPUTERZUBEöR
ALLE GENANNTEN LABEL, PRODUKTNAMEN, ETC. SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN DER ENTSPRECHENDEN EIGENTÜMER.
RM 802 HANG PONT COMM. BLDG., 31 TONKIN ST, KOWLOON, HONG KONG
TEL: 010-852-7284803 FAX: 010-852-3876066

Sega kontra Nintendo

Sega setzt endlich zum Kopf an Kopf Rennen mit dem großen Gegner an. Nach den letzten Ergebnissen der Marktforschung sieht es ganz so aus als würde Sega triumphieren. Der erhobene Werbemonitor von der Jakobsen Marktforschung ergab, daß die Sega Produkte in eurer Meinung tüchtig gestiegen sind. So konnte auch Sega im 16-Bit Bereich sich erfolgreich mit dem Mega Drive gegenüber dem SNES durchsetzen. Der Marktanteil von Sega in dem 16 Bit Bereich in Deutschland liegt im Moment bei 60%. Da können wir nur sagen, macht weiter so wie bisher!

Informationen direkt von Sega

Sega hat einen direkten Infoservice für Euch eingerichtet. Für alle die es immer noch nicht wissen, unter der Telefonnummer 040/ 2270961 könnt Ihr in der Zeit von Montags bis Freitags von 10 bis 18 Uhr immer jemanden erreichen. Also ran ans Telefon falls Ihr Fragen zu Spielen, Erscheinungsdaten oder einfach nur ein paar Tips und Tricks wissen wollt. Hier noch die fehlende Addresse von Sega, falls Ihr lieber schreiben wollt:
Sega Infoservice
Postfach 3055 68
2000 Hamburg 36

Amiga Messe in Frankfurt

Es werden immer mehr Computerfachmessen in Deutschland veranstaltet. Erst im August die Atari Messe und nun eine reine Commodore (Amiga) Messe. Leider war dieses Mal Sega nicht mit von der Partie. Viele der Aussteller versuchten durch billig Angebote die Programme zu verkaufen. Doch auch teilweise durch den Eintrittspreis von 25,- wurden viele Käufer abgeschreckt. Aber da es schon so viele Fachmessen gibt, hoffen wir vielleicht auch auf eine Sega Messe. Es wäre wünschenswert.

NEUES AUS JAPAN

コナ参

JAPANESE PRO DATES

November

1	Air Management-Gambling	MD Koei
13	Time Gal	CD Wolf Team
13	Buyo Buyo	MD Sega
20	After Burner III	CD CBI
20	Dennin Alester	CD Conpile
20	Power athlete	MD Kaneko
21	Sonic the Hedgehog 2	MD Sega
21	Sonic The Hedgehog 2	GG Sega
27	Junkers High	MD Sims
27	Bare Knuckle	GG Sega
30	Yumi Mimmics	CD Game Arts
30	Ball Jacks	MD Namco

Dezember

4	Kaocon Quiz- King's Ambition	CD Sims
4	GG Shinobi 2	GG Sega
11	Final Fight	CD Sega
11	Super Shinobi 2	MD Sega
11	G-Loc	MD Sega
11	Kuni-chan Game Paradise 2	GG Sega
28	Shining Force Gaiden	GG Sega
18	World Of Illusion	MD Sega
25	TMNT- Return of Shredder	MD Konami

TURTLE POWER VON KONAMI

Es wurde ja auch langsam Zeit! Endlich lassen die Teenage Mutant Ninja Turtles (alias Hero-Turtles) ihre lockeren Sprüche auch auf dem Mega Drive los - und das keinen Augenblick zu früh. In diesem Mega-Epic treten unsere grünen Helden gegen ihren Erzfeind Shredder an, um Wahrheitsliebe, Gerechtigkeit und den American Way of Life aufrecht zu erhalten.

Die Story spielt sich über insgesamt 5 Stufen ab. Dabei sind die Handlungsschauplätze phantasievoll und abwechslungsreich konzipiert, vom Beton-Dschungel New Yorks bis zum feindlichen Hauptquartier. Jede Stufe enthält bis zu 3 Schauplätze und in jedem Level findet Ihr wahre Heerscharen von Monstern.

Level 1 beginnt im Ghettobezirk von New York und läßt sich relativ einfach bewältigen. Die feindlichen Sprites sind ziemlich abgeschlafft, aber das ändert sich, sobald Ihr in die Abwässerkanäle gelangt (Stufe 2). Die Kampfkraft Eurer Feinde legt dann einen gewaltigen Zahn zu und auch die Darstellung läßt böse Vorahnungen aufkeimen (die Pizzamonster sind zum Beispiel echt scheußliche Ausgeburten der Phantasie). In Stufe 3 steht Ihr Big Boss gegenüber, einem gigantischen Alligator, der nebenberuflich Messerwerfer ist. Allerdings ist es mit seiner Widerstandskraft nicht weit her, denn mit etwas Geschick läßt er sich ohne größere Gefahren für Eure Turtle-Anatomie ausschalten. In Stufe 4 müßt Ihr Euch aufs Surfbrett schwingen und einige aufsässige Geisterschiffe verfolgen. In der letzten Stufe heißt es dann schließlich Farbe bekennen, denn Ihr begebt Euch auf Kollisionskurs mit Shredder. Da bleibt nur zu hoffen, daß Eure Ninja-Power diesen Abschaum für immer vom Antlitz der Erde fegt!

Bei Teenage Mutant Ninja Turtles fliegen die Fetzen wahlweise im 1- oder 2-Spielermodus. Alle vier Turtles arbeiten in ihrem Kampf gegen die dunklen Mächte immer im Team. Natürlich hat jeder schildtragende Kampfgefährte seine eigene Persönlichkeit und verfügt über seinen individuellen Kampfstil. Da gibt es unter anderem "Bamboo cuts", "smiling finishes", Vacuum cuts" und "Toe smashes". Gelegentlich fragt man sich denn auch, ob der gute alte Shredder bei so viel Heldentum überhaupt noch eine faire Chance hat. Die Antwort darauf ist natürlich ja, denn schließlich hat er auch noch seine Gang unter Vertrag, die nichts lieber täte, als unsere Helden in kleine grüne Appetithäppchen zu verarbeiten. Hier gibt Euch endlich jemand eine Gelegenheit, die Welt von allem Übel zu befreien und Recht und Ordnung wieder herzustellen, also nehmt die Verantwortung nicht auf die leichte Schulter!

Teenage Mutant Ninja Turtles ist zum Zeitpunkt der Drucklegung bereits in Japan verfügbar, also kann es nicht mehr lange dauern, bis die Turtlewelle auch nach Deutschland überschwappt - hoffentlich hat sich die lange Warterei auch gelohnt.

TINY TOONS ADVENTURE (VORLÄUFIGER TITEL)

Dieses Spiel basiert in seinen Grundzügen auf der in Japan extrem populären Trickfilmserie "Tiny Toon Adventures". Euer Sprite hört auf den bezeichnenden Namen 'Blaster Bunny' und muß seine Mohrrüben sprich Punkte über 10 Stufen einsammeln. Leichter gesagt als getan, denn schließlich sind die Level randvoll gefüllt mit störenden Bösewichten und anderen, niedlich dargestellten Spielfiguren.

Du attackierst Deine Feinde in echter Karnickelmanier (nein, nein, nicht durch eine Bevölkerungsexplosion). Du springst Ihnen auf den Kopf und läßt mit Deinen Hinterpfoten ein wahres Trommelfeuer los. Läuft Blaster einmal an, bleibt kein Auge trocken - die erreichte Laufgeschwindigkeit ist enorm. Allerdings ist sie auch notwendig, um Abgründe oder Hindernisse zu überwinden und weiter im Spiel zu bleiben. Die zahlreichen Sprites sind äußerst attraktiv dargestellt und verleihen dem Spiel mit Sicherheit eine interessante, abwechslungsreiche Note.

MAD MAX ENDLICH AUCH IM FORMAT MEGA-CD

Der Termin für die von Racing-Fans sehnsüchtig erwartete Veröffentlichung von Roadblaster FX steht so gut wie fest, und zwar für Mitte Dezember. Das mit viel Vorschußlorbeeren bedachte Spiel läutet hoffentlich die Ankunft der zweiten CD-Spielgeneration ein. Die wenigen handfesten Vorabinformationen lassen allerdings den Schluß zu, daß es sich bei dem Spiel um einen erstklassigen Rennsimulator handelt! Der Vorgärger machte sich bereits vor sieben Jahren als Laser-Dsc Arcadeversion einen Namen, und die neue CD-Version gibt, so munkelt man in Fachkreisen, einen ebenbürtigen Nachfolger ab!

Die realistischen Kampfszenen sind eine reine Augenweide für die strapazierte Netzhaut.

Unser Held wird von seinem Haß auf die Hell's Angels innerlich aufgefressen, denn die haben seine Frau kaltblütig umgebracht. Er sieht nur einen Ausweg - blutige Rache nehmen an den Verbrechern. Also frisiert er seinen Wagen und macht sich auf die Suche nach dem Mörderpack. Er wird nicht eher Ruhe finden, als bis alle Schuldigen für ihr Verbrechen gesühnt haben und zur Hölle gefahren sind! Bewegende Story, oder?

Das Spiel wird in 9 Stufen ausgetragen: 1) Coastline, 2) Valley, 3) Motorway, 4) Industrial Area, 5) Built up Area, 6) Track trough the Woods, 7) Sewers, 8) Open Countryside und schließlich 9) Built up Area.

Eines ist jedenfalls sicher, wer hier ein gewöhnliches Racing-Game erwartet, liegt völlig daneben. Das Spiel glänzt durch seine zahlreichen Handlungsvariationen und spektakuläre Grafiken, die fast alles andere in dieser Game-Gattung verblassen lassen.

Die Sprites sind realistisch und das Gameplay läuft fast wie ein Kinofilm ab. So kann man zwischen verschiedenen Ansichten vom Fahrzeuginneren und -äußeren wählen und einige Szenenwechsel laufen nahtlos ineinander über.

Mit Non-Stop-Action von Anfang bis Ende, Stereo-Sound und arcadegleichen Grafiken ist der Verkaufserfolg von Roadblaster FX schon vorprogrammiert. Unsere Meinung - Ein Spiel, das man nicht versäumen darf!

Um nicht von Sonic 2 und Artgenossen ins Abseits gedrängt zu werden, sind auch die niedlichen Disney-Charakter Mickey und Donald wieder zu neuen Taten bereit. In dieser Fortsetzung treten die beiden als Team auf, aber das Spiel läuft wahlweise im 1- oder 2-Spielermodus, also ist Kooperation angesagt, nicht blinder Wettbewerb. Der Schwierigkeitsgrad ist wieder einmal zu schwach geraten (vorbei sind die fetten Jahre von Fantasia!), aber diese Tatsache fällt beim hervorragenden Gameplay von Anfang bis Ende nicht weiter ins Gewicht.

Die Grafiken sind echt High-Tech (8Mbit) und es gibt massenhaft Puzzle, die nur in geistiger Zusammenarbeit der beiden Spielfiguren gelöst werden können.

Der weltweite Veröffentlichungstermin von World of Illusions ist der 18. Dezember, d.h. wenn alles glatt läuft, gibt's das Spiel noch rechtzeitig zum Fest in den Geschäften.

WORLD OF ILLUSION

NEUES AUS JAPAN

入決定

JAPANESE PRO DATES

31	Team USA	MD EA Victor
*	Kick Boxing	MD Micro World
*	Tenbu Mega-CD Special	CD Wolf Team
*	Poppen Land	CD Surreal Wave
*	Road Blaster FX	CD Wolf Team

Januar

14	BareKnuckle 2	MD Sega
24	Mickey Mouse Magic Crystal	GG Sega
*	Gauntlet	MD Tengen
*	Battle Front Europe	MD Koei
*	Road Riot	MD Tengen
*	Sim Earth	CD Sega
*	Steel Talons	MD Tengen
*	Laughing Salesman	CD Sega
*	Annet Again	CD Wolf Team
*	A Rank Thunder	CD Riot

* Erscheinungsdatum steht noch nicht fest.

コナ参

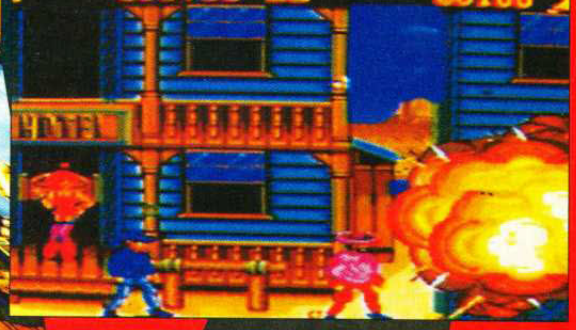
STREETS OF RAGE ALS GAME-GEAR-VERSION

Voraussichtlich am 27. November hält ein Meisterwerk unter den Fighter-Sims sein Debüt als Game-Gear-Version. Das starke Fighting/Action-Spiel gewann in seiner Mega-Drive-Ausführung zahlreiche Liebhaber, und die neue Veröffentlichung ist eine direkte Umprogrammierung mit fast identischen Grafiken und beispiellos fließender Animation. Mit anderen Worten, schlichtweg eine perfekte Umsetzung. Die Ähnlichkeit spiegelt sich nicht nur in den Bewegungen der Sprites, sondern auch im speziellen Spieltrickaufgebot. Einige Szenen mußten natürlich aus Platzgründen wegfallen, aber trotzdem steht die GG-Version dem größeren Bruder MD grafikmäßig in nichts nach. Die Unterschiede werden in der Soundqualität hörbar, aber eine derartig gute Umsetzung darf man trotz dieses kleinen Mankos einfach nicht übersehen.

SUNSET RIDERS

Yippeeee! Endlich mal ein Spiel mit superschneller Action und im Wildwest-Stil. Normalerweise stakst Du nur wie der berüchtigte Billy the Kid umher und legst mit Deinem schnellen Colt (oder anderen Waffen) reihenweise Leute um. Jetzt höre ich Euch natürlich schon protestieren, 'erzähl' uns mal was Neues', aber der Produzent schwört Stein und Bein, daß dieses Spiel nicht an Originalität zu übertreffen ist!

Streitigkeiten trägst Du in typischer Westernmanier im Saloon aus, allerdings solltest Du manchmal auch den folgenden Ratschlag beherzigen: Lieber fünf Minuten feige als ein ganzes Leben lang tot. Außerdem kannst Du Dich ja immer noch hinter den Fässern verstecken und Deinen Opponenten aus dem Hinterhalt erschießen. Das Spiel trägt trotz des gewalttätigen Themas eine unverkennbare Komik zur Schau, die sich in absolut frustloser Spielbegeisterung niederschlägt!



Der ganz normale Wahnsinn.

Die Lemmings sind da: Putzige Männchen, die nur eines im Sinn haben – Selbstzerstörung. Und dazu ist diesen naiven Wesen jede Falle recht, in die sie tapsen können. Schluchten, Feuer und Schnappfallen sind die Gefahrenquellen, durch die Du unsere kleinen Freunde auf bis zu 200 Levels zum sicheren Ausgang führen mußt. Einzeln oder in der ganzen Tollpatsch-Truppe. Ein Klassiker der Videospiele für 1-2 Spieler (Mega Drive). Jetzt endlich auf allen drei SEGA Systemen. Mit per Passwort speicherbarem Spielstand. Also: Stürze Dich in den Handel und hilf den dummen Dingern.

SEGA Master System II | SEGA Mega Drive | SEGA Game Gear

Der Bessere gewinnt.

SEGA Infoservice:
Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00 Uhr.
Tel: 040/227 09 61

DAS DEUTSCHE INSIDERMAGAZIN FÜR SEGA-KONSOLEN

PIT-FIGHTER POSTER IM HEFT!

SEGA pro

NEU!
NOVEMBER 1992
DM6,50
AUSGABE 1

Keine offizielle Sega-Publikation

ASTERIX

Superlösung für das riesige Master-System-Spiel. Alles, was Ihr wissen müßt, um zu gewinnen!

MEGA DRIVE

- Alles über *Alien3*
- Mit Volldampf voraus: *Die Gadget Twins*
- *Superman* im Anflung

MASTER SYSTEM

- *Ninja Gaiden* kämpft sich durch
- *Chuck Rock*: Der erste Test
- *Putt & Putter Golf* eingelocht

GAME GEAR

- *Popils* kommt
- Chaotische Kugeln in *Marble Madness*
- *Prince of Persia* in Eurer Hand

SONIC 2

Ultacool: Exklusivinfos. Das einzige Preview, das Ihr braucht!

BRANDAKTUELLE NACHRICHTEN UND DIE BESTEN SEGA-SPIELTEST

SEGAPRO IM ABO
MIT TOLLEM T-SHIRT-ANGEBOT!

Abonniere jetzt und bezahle nur DM 5,85 pro Heft anstatt DM 6,50!

UND

Du bekommst ein SegaPro-T-Shirt – umsonst!

- **SegaPro ist 100% farbig – eine der buntesten Zeitschriften des Universums**
- **Es ist total actiongeladen – bei SegaPro ist richtig was los**
- **SegaPro informiert zuverlässig über alle Spiele für die Sega-Konsolen und Hardware, bringt News aus Deutschland, den USA, Japan und Großbritannien. Wenn es nicht in SegaPro steht, passiert es nicht!**
- **ProTips sind Anleitungen zu den beliebtesten Spielen – und was für welche! Echte Screenshots, um Dir Schritt für Schritt zu helfen. Damit macht Dein Spiel erst richtig Spaß!**

SEGAPRO ABONNEMENT-FORMULAR

Ich halt's nicht mehr ohne mein Segapro T-Shirt aus – Ich möchte Segapro ab sofort zum Jahrespreis von

☐ DM 70,20 (Deutschland)
☐ DM 99,20 (Europa)
☐ DM 128,20 (Rest der Welt)

für 12 Ausgaben abonnieren.

Gewünschte Zahlungweise bitte ankreuzen:

☐ Durch Bankabbuchung
BLZ .....
Geldinstitut .....
Konto-Nr. .....

☐ Per Scheck

Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) .....
Datum .....

Bitte schicken Sie mir SegaPro an folgende Anschrift (Dies ist meine aktuelle Adresse, Änderungen teile ich umgehend mit):

VORNAME / NAME .....
STRASSE / HAUSNUMMER .....
PLZ / ORT .....

1. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) .....
Datum .....

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift:

2. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) .....
Datum .....

Und jetzt? Schicke diesen Coupon an folgende Anschrift und freue Dich auf SegaPro:

SegaPro Abo-Service
Paragon Publishing Ltd
Postfach 101905
4630 Bochum 1

BUBSY

ACCOLADE - MEGA DRIVE - JANUAR '93

Bubsy der Rotluchs spielt die Hauptrolle in seiner ersten Veröffentlichung "Claws Encounters of the Furred Kind". Accolade hofft mit Bubsys erstem Spiel einen Gewinner zu haben, den sie als Zeichentrickabenteuer verkaufen. Accolade will ganz sicher gehen, daß das Spiel in eine neue Kategorie des Video Spiels eingeordnet wird. Falls Bubsy so erfolgreich ist wie erhofft, wird er möglicherweise seinen Weg in andere Abenteuer finden.

In "Claws Encounters" muß Bubsy den Garnballvorrat der Erde gegen die einmaschierenden Woolies – die Kreaturen vom Planet Rayon – verteidigen. Die Woolies brauchen das Garn als Treibstoff für ihre Faserplasma Motoren, die ihren Planeten mit Energie versorgen. Diese Maschinen brauchen sehr viel Garn und die Erde ist die Hauptquelle dafür. Falls die Woolies ihr Ziel erreichen, werden alle Katzen ihr liebstes Spielzeug verlieren.

Es gibt 5 Welten mit jeweils 3 Levels und einen abschließenden Boss-Level. So gibt es 16 Levels, von denen manche eine Spielfläche von 30 mal 10 mal der Bildschirmfläche haben. Riesig, was?

Bubsy protzt mit Charakteristiken, die einem Garfield Comicstreifen ähnlich sehen, mit Gesichts- und anderen persönlichen Aktionen – über 40 insgesamt. Er wird seine Gefühle nicht nur zeigen, sondern auch mit seiner digitalisierten Stimme mitteilen.

Nichts kann von der Tatsache ablenken, daß Accolade Bubsy darauf vorbereitet haben, Mario (und trauen wir uns es zu sagen) auch Sonic zum Konkurrenten zu werden. Das Spiel stinkt geradezu nach Sonic und könnte sogar sein was Sonic 2 hätte sein können, mit auf die Charaktere abgestimmten Ausdrücken und Manieren, digitalisierter Sprache und 16 Mbit komprimierter Codes, die nur darauf warten, in Non-Stop-Action auszuarten.

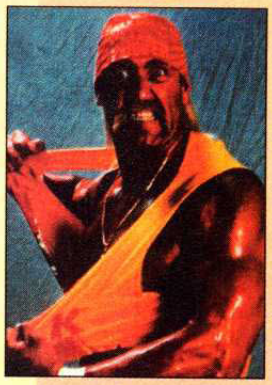
"Claws Encounters of the Furred Kind" könnte immer noch das erste 16 Mbit Spiel sein, das in diesen Landen veröffentlicht wird. Es wartet mit Zeichentrickanimationen, detaillierter Kunst, realistischer Musik und digitalisierter Sprache auf.

John Skeel, der Produzent des Spiels, sagte zu SegaPro:"Bubsy ist eine wirklich coole Katze. Er ist eine richtige Katze mit digitalisierter Sprache, amerikanisch gestylten Zeichentrickanimationen, großartig detaillierter Kunst, realistischen Klängen und seiner eigenen originalen Filmmusik.

"Claws Encounters of the Furred Kind" ist einer der ersten in den USA kreierten interaktiven Zeichentrickfilme. Wir haben dieses ein tiefes Spiel gemacht – in unkomprimierter Form sind die Daten um ein Vielfaches größer als das Modul selbst. Es gibt ausreichend viele versteckte Etagen und geheime Räume zu erforschen."

WWF WRESTLEMANIA

FLYING EDGE - MEGA DRIVE - FEBRUAR '93



Was für eine Eile! Falls es Dir Spaß macht, diesen Steroid-Süchtigen Samstag abends auf dem Sender "Sky" dabei zuzusehen, wie sie gegenseitig das Letzte aus sich herausholen, dann sollte dieses Spiel ein toller Hit für Dich sein.

Wie schon zuerst auf dem Super NES erlaubt dir Wrestlemania auch hier, gegen einen der Top-Ringer zu spielen, und zwar in einem einzelnen Spiel, im Tag-Team oder in der Survivor Series. Beim letztgenannten handelt es sich um ein riesigen Tag-Team Wettkampf mit vier Ringern pro Team anstelle der gewöhnlichen zwei. Unter den Stars des Spieles sind: Hulk Hogan, Jake "The Snake" Roberts, Sid Vicious, The Undertaker und Randy "Macho Man" Savage.

Tötende Bewegungen, und zwar viele davon, sind die Prägung dieses Spiels. Fliegende "Falltritte" und "Superplexes" gehören zu den spektakuläreren Bewegungen, und, wie man anhand der Bildschirmfotos sehen kann, sind die Grafiken ziemlich eindrucksvoll. Keine andere Version ist für die Familie der Sega-Maschinen bis jetzt geplant, aber wer weiß...

BATMAN RETURNS

SEGA - MD -MS-GG - JANUAR '93

Es gibt 6 Actionlevels, die Du in diesem Spiel unter Filmlizenz bewältigen mußt. Jeder Level basiert auf den Hauptszenen des Films, wo der Kreuzzügler mit dem Umhang den Pinguin aus den Straßen von Gotham zu seiner Höhle bringen muß, nämlich in die Abflußleitung der Stadt.

Die großen Geister und isometrischen Ansichten machen diese Folge anders als den originalen Batman – den Film, der mit ein paar Actionlevels dabei, ziemlich flach war.

PRO DATUM

DEZEMBER

MEGA DRIVE

ARIEL - LITTLE MERMAID	SEGA	D
DOLPHIN	SEGA	D
G-LOC	SEGA	D
KRUSTY'S FUN HOUSE	ACCLAIM	D
LEMMINGS	SEGA	D
STREETS OF RAGE 2	SEGA	D
ANNET	RENNOVATION	US
CRANADA 2	RENNOVATION	US
HIT THE ICE	TAITO	US
THE FLINTSTONES	TAITO	US
WOLFCHILD	JVC	US

MASTER SYSTEM

BATMAN RETURNS	SEGA	D
PITFIGHTER	DOMARK	D
WONDER BOY IN MW3	SEGA	D
MICKEY MOUSE 2	SEGA	D

GAME GEAR

ARIEL - LITTLE MERMAID	SEGA	D
G FOREMAN BOXING	ACCLAIM	D
HOME ALONE	SEGA	D
MULTITYPE (4 IN 1)	SEGA	D
SUPER OFF ROAD	VIRGIN	D

JANUAR

MEGA DRIVE

CHAKAN	SEGA	D
INDIANA JONES	US GOLD	D
JAMES POND 2 - THE DUEL	DOMARK	D
MEGA-LO-MANIA	VIRGIN	D
NINJA GAIDEN	SEGA	D
PREDATOR 2	ACCLAIM	D
WC LEADERBOARD	US GOLD	D
X MEN	SEGA	D

MASTER SYSTEM

CALIFORNIA GAMES 2	SEGA	D
PREDATOR 2	ACCLAIM	D
TECMO WORLD CUP	SEGA	D

GAME GEAR

ALIEN 3	ACCLAIM	D
CHAKAN	SEGA	D
DEFENDERS OF OASIS	SEGA	D
GREEN DOG	SEGA	D
HOLYFIELD BOXING	SEGA	D
MICKEY MOUSE 2	SEGA	D
TALESPIN	SEGA	D
THE SIMPSONS:	ACCLAIM	D

HOME ALONE

SEGA - GG/MD - DEZEMBER

Dem Thema, wenn auch nicht dem Muster des Films, der dieses Jahr auf Video veröffentlicht wurde, zufolge, spielst Du bei Home Alone die Rolle des Kevin, dem kleinen Jungen, der zurückgelassen wurde, während seine Eltern auf einer Weihnachtsreise nach Europa sind.

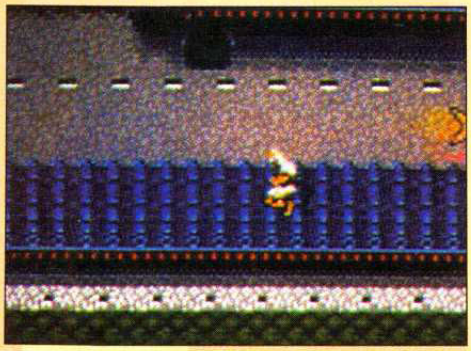
Die leeren Häuser in der Nachbarschaft werden von zwei skrupellosen Räubern ausgeraubt, die glauben, Kevins Haus sei leer.

Das Spiel unterscheidet sich vom Film dahingehend, daß Kevin viele leere Häuser bewachen muß, aber glücklicherweise nicht alle auf einmal!"

Nimm und sammle so viele Waffen und Hindernisse wie du finden kannst beim Versuch, den Räubern zuvorzukommen und das schlaue Kind zu werden von dem du weißt das du es bist.

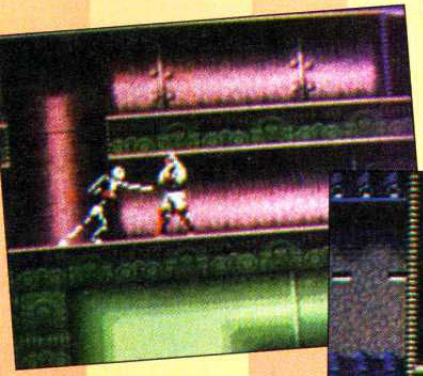
NINJA GAIDEN

SEGA - MEGA DRIVE - JANUAR '93



Ninja Gaiden erhielt eine verblüffende 90% Bewertung auf dem Master System, als in SegaPro getestet wurde. Und jetzt ist es dabei, auf Mega Drive eingeführt zu werden. Indem es den Fußstapfen einer langen Reihe von Beat-'em-up Spielen folgt, sieht dieses Spiel Dich als Ryu, der nach der Bushido-Pergamentrolle sucht, welche aus seiner Heimatstadt gestohlen wurde. In jedem Level sucht Ryu verzweifelt nach Informationen über ihren Aufenthaltsort und wird gleichzeitig von einer Armee böser Ninjas und Spießgesellen behindert.

Falls die Master System Version etwas verbessert worden ist, wird es ein sehr gutes Spiel sein, aber ich hoffe, daß die Programmierer auf die wenigen (sehr wenigen) Fehler Rücksicht genommen haben, die wir in der MS Version gefunden haben.



THE SIMPSONS: BART vs SPACE MUTANTS

FLYING EDGE - GAME GEAR - FEBRUAR '93

Der gelbhäutige Spitzbube ist dabei, seinen Weg zum Game Gear zu finden. Außerirdische haben sich auf Springfield hinabgelassen ! Eines Abends, wenn Bart gerade seine gewöhnlichen Tricks durchführt, landet ein Raumschiff auf einem nahe gelegenen Feld und zwei Männer steigen aus. Auf den ersten Blick sehen sie aus wie Menschen und fast wie einige Einwohner der Stadt. Glücklicherweise hatte der gelbe Spaßvogel zufällig seine neuen Röntgenbrille dabei, und als er sie aufsetzte, entlarvte er die Aliens, wie sie wirklich aussahen. Kein schöner Anblick, kann ich Dir sagen!

Die Aliens benutzen alle violett farbenen Objekte in der Stadt, um eine von einem Gehirn kontrollierte Waffe herzustellen, also muß Bart sich mit seiner verläßlichen Spraydose bewaffnen und alle violetten Dinge schön rot sprühen.

Er muß außerdem alle Aliens, die er entdeckt, töten, indem er auf ihre Köpfe springt und die Münzen aufsammelt, die sie verlieren. Sammle genug davon und einer der anderen Familienmitglieder wird Bart helfen, den Levelwächter zu besiegen und in den nächsten Level vorzustoßen.

Das Spiel wurde zuerst auf dem Mega Drive vor ein paar Monaten gesehen, und die Leute bei Flying Edge haben sich ihren Hintern abprogrammiert, so daß Game Gear Besitzer an dem Kampf, Springfield zu verteidigen, teilnehmen können.

DEFENDERS OF OASIS

SEGA - GAME GEAR - JANUAR '93

Dieses ist ein riesiges (Nun ja, so riesig, wie das Game Gear je werden wird!) Rollenspiel, das auf dem gleichen Spieltypen der beliebten Mega Drive Fantasy Star Serie basiert ist. Eine arabische Szene gibt die Atmosphäre für das Spiel vor, das nur zum eindrucksvollen Katalog des Game Gears beiträgt.

Der Schauplatz ist die arabische Wüste, wo Männer Männer und Kamele..., naja, das ist eine andere Geschichte, auf die Ihr bis zu einem späteren Zeitpunkt warten müßt. Es gibt nicht viele Rollenspiele oder Abenteuerspiele auf dem Game Gear, und ich wüßte nicht, wer Lust hätte, stundenlang ein so ko,pliziertes Spiel auf einem kleinen Bildschirm zu spielen. Sehen wir den Tatsachen ins Auge, der Game Gear wurde für kleine Dosierungen von Actionspielen gebaut, nicht wahr? Oder doch nicht?

MEGA-CD HEAVEN

In Japan macht es schon Furore, hierzulande warten alle darauf: Das Wunderteil Mega-CD. Um Weihnachten dürfte es auch bei uns offiziell vorgestellt werden. Wir verraten Euch jetzt schon alles Wichtige über das Gerät und den Spielenachschub.

Der Optionsbildschirm des Mega-CD ist einer der verbrauchfreundlichsten überhaupt. Und glaubt bloß nicht, was Ihr über die Notwendigkeit eines Monitors oder Fernsehers gelesen habt – Musik-CDs könnt Ihr mit geschlossenen Augen abspielen.
Fernsehers gelesen habt - Musik-CDs könnt Ihr mit geschlossenen Augen abspielen.

Sega hat schon frühzeitig klar gemacht, daß ihr lang ersehntes Mega-CD-Laufwerk erst an die Öffentlichkeit kommt, wenn ein bestimmtes, geheimnisumwittertes CD-Spiel von atemberaubender Klasse fertig ist. Laut den Japanern soll es "alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen". Leider stellt man sich bezüglich dieses Superspiels immer noch stur, doch aus gutinformierten Kreisen ist zu hören, daß es – falls es nicht Afterburner III ist, wahrscheinlich Super Sonic wird!

Was bekommt man nun für seine 600 Mark? Zuerst einmal bessere Grafik und umfangreichere Spiele, denn hier liegt die Stärke des Wunderteils. Dem Gerät liegt Sherlock Holmes auf CD bei, das mit hervorragender Grafik und tollem Gameplay aufwartet. Dazu gibt es eine Musik-CD mit Karaoke-Möglichkeit und eine Klassikersammlung, die Columns, Super Shinobi, Golden Axe, Streets of Rage und Super Monaco GP umfaßt.

Trotzdem solltet Ihr Euer Mega Drive noch nicht auf den Müll werfen! Für den Fall, daß Ihr die letzten Monate auf Alpha Zentauri III verbracht habt, sagen wir's noch einmal: Das Mega-CD muß in das Mega Drive eingestöpselt werden, um zu funktionieren! Das Ganze bildet eine durchaus ansehnliche Einheit.

Für Statistikfanatiker ein kleiner Zahlenvergleich: Während Mega-Drive-Module bis zu 16 MBit an Daten enthalten können, nimmt eine CD locker 4400 MBit auf! Man kann sich vorstellen, wieviel mehr technische Power aus den CDs kommt. Zukünftige Spiele werden sich vielleicht nur noch mit interaktiven Filmen vergleichen lassen...

Wer bis jetzt mit dem Kauf eines japanischen Mega-CDs gewartet hat, muß sich wohl noch eine Weile gedulden, aber da es noch keine vernünftige Software-Diskologie dafür gibt, dürfte das nicht allzu schwerfallen.

MEGA-CD DIE TECHNIK

VK-Preis:	ca. 600 Mark
Software:	3 CDs mit Spielen und Musik
Prozessor:	68000, 12 MHz
RAM:	6 MBit Arbeitsspeicher, 512 Kbit PCM, 128 Kbit CD-ROM, 64 KBit Diverses
ROM:	1 MBit-BIOS
Speicher-kapazität:	4,4 Gigabit je CD!
Zugriffsdauer:	1 Sekunde
Musikkanäle:	8 PCM-Kanäle
Grafik:	Mode-7-Emulator

MEGA-CD-TECHNIK
Die CPU (das Gehirn) des Geräts entpuppt sich als der altbewährte und allseits beliebte 68 00er, den jeder versierte Programmierer in- und auswendig kennt. Der Rechner ist mit 12,5 MHz getaktet, also rund 50% schneller als der des Mega Drive. Die CPU des Mega-CDs dient dem Datenzugriff und der Datenverarbeitung wie bei den Modulen, ist aber schneller als im Mega Drive: Während noch Daten verarbeitet werden, strömt schon ein Fluß neuer Informationen in den Speicher.

Da CD-Laufwerke notorisch

langsam sind, ist dieser Speicherpuffer dringend nötig. Schließlich hat das Mega-CD eine Zugriffszeit von einer Sekunde, während für Module nur 0,1 Sekunden nötig sind! Würde das Mega Drive seine Daten direkt von der CD holen, würden die Spiele um die Hälfte langsamer ablaufen als ihre Vettern im Modul. Da aber die Daten im Puffer sind und nicht erst auf der CD gesucht werden müssen, sind die CD-Spiele im Endeffekt ein wenig schneller als die "normalen". Jetzt wißt Ihr also, warum!

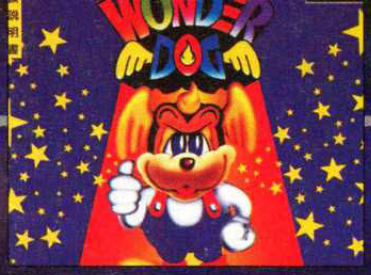
Der Speicherpuffer von 6 MBit hält kurzzeitig die nächsten Daten von der CD bereit. Ein durchschnittliches Spiel enthält rund 8 MBit an Daten, könnte also fast mit nur einem Zugriff in den RAM-Speicher eingeladen werden!

MODE 7

Die spektakulären, sogenannten Mode-7-Grafiken vieler Automaten und Super-NES-Spiele wird vom speziellen Chip des MEGA-CD emuliert, also nachgeahmt.

Mode 7 läßt Grafiken maßstabsgerecht wachsen und schrumpfen und erlaubt schnelle Zooms, Drehungen und Spiegelungen. Stellt Euch einen ganzen Bildschirm voller komplexer Grafik vor. Bislang war es ein Riesenaufwand, dieses Bild zu drehen oder zoomen zu lassen, und es hätte eines großen Speicher- und Programmiereinsatzes bedurft. Möglich war es schon, nur wäre dann das Bild so langsam geworden, daß Ihr Euch während der Berechnungs- und Ausführungszeit bequem eine Kanne Kaffee hättet kochen können. Mit dem Mode 7 dagegen sind solche Spielereien im Nullkommanichts ausgeführt.

Die Programmierer müssen sich erst noch an die neuen Grafikmöglichkeiten gewöhnen, aber es gibt bestimmt bald viele spektakuläre Nutzungen des Wunderchips!



In Japan überschlagen sich die Neuveröffentlichungen für Mega-CD förmlich. Im Moment sind die meisten noch Action-Adventures und Rollenspiele, die künftig möglichst zeitgleich auf die drei Märkte kommen sollen.

MEHR SPIEL, WENIGER GELD

Mega-Drive-Module werden aus 4-MBit-ROMbausteinen zusammengestellt. Die Spiele haben also entweder 4, 8, 12 oder 16 MBit Größe. Jedes ROM (das ist der dauerhafte Speicher, in dem das gesamte Spiel abgelegt ist, das bei jedem Neustart wieder vom Mega Drive eingelesen wird) von 4 MBit Größe kostet rund 10 DM. ROMs für ein 8-MBit-Spiel würden also zusammen rund 20 DM kosten, die für ein 16-MBit-Spiel sogar 40 DM. Daher kosten manche Module auch "nur" 90 DM, während Ihr für andere schon einmal 140 DM hinblättern müßt.

Compact Discs (CDs) kosten aber nur rund 3 DM, und die meisten CD-Spiele – egal, wie weit sie die ungeheure Speichergröße der Scheiben ausnutzen – dürften nicht mehr als 120 DM kosten. – Warum so teuer? Weil die CDs immer aufwendigere Technik geradezu fördern und die Spielentwicklung dadurch immer teurer wird.

Nach Silicon Valley steht Hollywood mit seinen Künstlergagen schon an zweiter Stelle. Musiker, Garfiker, Künstler, "Regisseure", Ingenieure, Techniker und Schauspieler nehmen alle an der Produktion der ausgewachsenen CD-Abenteuer teil – eben wie in einem Film, in dem Ihr mitspielen könnt!

DAS URTEIL

Ohne in völlige Verzückung auszubrechen: Das Mega-CD ist eine superstarke Spielemaschine, deren technische Daten für sich sprechen. Sega scheint mit dem Gerät Nintendo einen gewaltigen Schlag ins Gesicht zu versetzen. Schließlich hat das Mega Drive einen schnelleren Prozessor als das Super NES – und mit dem Mega-CD steht ihm ein Riesenspeicherplatz mit großen Rechenfähigkeiten zur Verfügung. Es stimmt schon, daß das Super NES Spezialchips hat, die dem Mega Drive fehlen, doch sein langsamerer Hauptprozessor und sein innerer Aufbau erlauben ihm keine so wirkungsvolle Zusammenarbeit mit seinem CD-Laufwerk.

Sega hat also im Moment klar die Nase vorn. Hoffen wir nun auf eine Softwareschwemme der Extraklasse – und auf einen baldigen Einführungstermin!

TECHNO-ZONE

Sega hat kürzlich seine Absicht bekanntgegeben, drei völlig unterschiedliche, miteinander nicht zu vereinbarende Mega-Drive-Systeme einzurichten. Jede der drei "Zonen" Europa, USA und Japan werden ein für sie spezielles Mega-CD bekommen, damit bloß keine Spiele aus einem anderen Gebiet gekauft werden. Nicht nur die Hardware, auch die Module und Mega-CDs sollen rigoros verändert werden. Spezielle Strommeßroutinen sollen dafür sorgen, daß die Spiele nur in einer bestimmten der drei "Zonen" laufen. Segas Hauptargument für dieses "Ausschlußverfahren" ist, daß manche seiner Spiele Lizenzen seien, die nicht unbedingt weltweit gelten. Hochwillkommen ist dabei natürlich das Abwürgen ungeliebter Grauimporte.

Besitzer älterer Mega Drives dürften mit der Hardwaresicherung des Mega-CDs keine Probleme haben. Wer sich die Edelkonsole dagegen erst kürzlich zugelegt hat – egal, ob die amerikanische, japanische oder deutsche Ausgabe -, muß genau die passende Mega-CD-Hardware dazukaufen (wenn er sie überhaupt will).

Schon beunruhigender ist dagegen die Softwaresicherung! Offizielle Europa-CDs werden nur auf europäischen Mega-CD-Geräten laufen, usw.

Was bedeutet das alles für CD-Spielfreaks? Naja... Wenn die Probleme sich ausbreiten, wird es bestimmt bald einen elektronischen Trickser geben, der die Unvereinbarkeiten aufhebt – vielleicht eine Action-Replay-CD?

MEGA-CD HEAVEN

Demnächst auf Eurem Bildschirm

Der erste Haufen CD-Spiele wird aus verbesserten Versionen bereits eingeführter oder bald erscheinender Konsolen-Titel bestehen. Die CDs werden wohl vor allem die große Speicherkapazität und den verbesserten Zugriff nutzen, so daß wir bald Spiele mit umwerfenden Grafikeffekten, hervorragender Sprachausgabe, konzertreifer Musik und umfangreicherer und, hoffentlich, vertiefter Handlung erwarten dürfen. Ein anderer Wunsch sind sicherlich die comicartigen Intros, die wir von zahllosen Filmen gewöhnt sind.

POLICE QUEST 3

Hersteller: Sierra-On-Line

Das bislang realistischste und spannendste Spiel der Police-Quest-Serie. Jesse Bains Bruder sinnt auf Rache. Sein Ziel ist Sonnys Frau. Wahnsinn, Brutalität und alptraumhafte Opferungsrituale sind wiederkehrende Motive – nur für Hartgesottene!

WING COMMANDER

Hersteller: Sega

Dieser Actiontitel wurde auf dem PC zum Kultspiel. Auf dem Amiga und dem Mega Drive war es unmöglich, das bunte Weltraumtreiben angemessen darzustellen. Zahlreiche filmische Zwischenszenen und digitalisierte Sprachausgabe machten das Actionspektakel zum Klassiker.

CHUCK ROCK

Hersteller: Sony

Sony hofft, diese Umsetzung des Computer-Jump-`n`-Runs noch vor Weihnachten fertig zu sehen. Die Ur-Entwickler, Core Design, arbeiten in England daran. Chuck ist ein wütender Neandertaler, der seine geliebte Ophilia aus den Klauen des bösen Gary Gritter befreien will. Außer dem Intro und einiger Sprachausgabe erwartet Euch eine einfache Umsetzung vom Computer.

THE ADVENTURES OF WILLY BEAMISH

Hersteller: Sierra-On-Line

Besucht die verrückte Welt des Willy Beamish! Der Kleine muß mit seiner nörgelnden Schwester, seiner neurotischen Mutter und einigen kleinstädtischen Bösewichten fertig werden. Zur Seite stehen ihm sein kleiner Frosch und der Geist seines Großvaters. Eine gekonnte Parodie auf die typische amerikanische Mittelschicht-Familie, mit viel Liebe gezeichnet.

STELLAR 7

Hersteller: Sierra-On-Line

Raven, der Superpanzer, will im Krieg gegen rund zwei Dutzend Feinde auf 7 Planeten geführt werden. Jeder Gegner hat seinen eigenen Schlachtplan und ist mit Vektorgrafik und gefüllten Polygonen nett anzusehen. Erinnert stark an den Spielhallenklassiker Battle Tank.

HOOK

Hersteller: Sony

Hübsche Bilder, wenig Spiel: Hoffentlich macht Sony auf dem CD mehr daraus als für das Super NES. Höchstwahrscheinlich wird das CD-Spiel eine verbesserte Version des bald erscheinenden Mega-Drive-Titels.

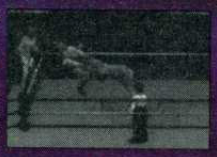
SPACE QUEST IV

Hersteller: Sierra-On-Line

Stolpert in diesem fantastischen, filmreifen Grafikadventure mit Roger Wilco aus den Fallen der Time Rippers. Ein klassisches, humorvolles Sierra-Abenteuer, das auf CD eine gute Figur machen dürfte.

WWF MEGA WRESTLEMANIA

Hersteller: Flying Edge



Der heißgeliebte WWF-Held, Hulk Hogan, taucht genauso auf wie der Rest der Catcher-clowns. Jetzt kann er mehr Bewegungen ausführen, wird schöner dargestellt und von echten Ringgeräuschen unterstützt. Die CD-Umsetzung müßte kurz nach der Mega-Drive-Version, also im Frühjahr, erscheinen.

PIT-FIGHTER 2

Hersteller: Tengen

Voll digitalisierte Grafiken und Sounds könnten diesen Titel zum Kult-Beat-'em-Up des Jahres machen. Ihr könnt in die Kampfkleider von Buzz, dem Wrestler; Kato, dem Schwarzgürtel oder Ty, dem Kickboxer, schlüpfen und im Kampf um die Weltmeisterschaft ordentlich draufhauen.

THE TERMINATOR

Hersteller: Virgin

Arnolds CD-Debüt basiert auf dem Mega-Drive-Spiel, hat aber mehr Level, Digisound und echte Filmeinlagen. Wenn die Programmierer es entsprechend gut hinkriegen wie auf dem Mega Drive, wird der Terminator eine lohnenswerte Investition.

TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME

Hersteller: Acclaim

Nein, dies wird kein typisches "Mäht-sie nieder"-Gemetzel wie Operation "Donnerschlag". Statt dessen gibt's ein Jump-`n`-Run nach bester Automatenmanier, mit Original Soundeffekten und Filmmusik. Wenn das nichts wird...

STREET FIGHTER 2

Hersteller: Sega

Im Moment gehen wilde Gerüchte über die Gesamtrechte an Street Fighter um. Mal sehen, was dabei herauskommt. Jetzt, wo auch Pit Fighter 2 und Final Fight (siehe oben bzw. nächste Seite) angekündigt wurden, steht dem Prügelfan die Auswahl offen. Ob sich Street Fighter 2 auf dem Mega-CD genauso zum Kultspiel entwickeln kann wie auf dem Super NES, wo es konkurrenzlos dasteht?

DUNGEON MASTER: SKULL KEEP

Hersteller: JVC

Rollenspieler, herhören: DAS Kultspiel auf dem Amiga kommt jetzt auch für das Mega-CD. In 3-D-Perspektive kämpft Ihr Euch wacker durch ein Dutzend happiger Dungeonlevel. Ob Ihr den bösen Lord Chaos dann auch besiegen könnt?

AFTERBURNER III

Hersteller: Sega

Hier ist es, das Spiel, auf das alle Welt gewartet hat. Wenn das nicht das von Sega über alle Maßen gehypte Hyperspiel ist, dann weiß ich auch nicht! Spielhallenreife Grafik und ohrenbetäubend toller Sound werden vollmundig versprochen. Warten wir's ab...

SUPER SONIC

Hersteller:Sega

Mit ordentlich Werbung und gutem Gameplay hat sich der Igel zu Segas Markenzeichen

stilisieren lassen. Auch hier gilt ein Versprechen: Comicgrafik, ausgefuchster Sound und dem Original sehr ähnlich Level sollen den Adrenalinspiegel im nächsten Jahr kräftig anheben. Später im Jahr soll auch Sonic 2 auf die Silberscheibe gebannt werden.

BLACK HOLE ASSAULT
Hersteller: Bignet

Die CD-Fortsetzung des Mega-Drive-Titels Heavy Nova. Das futuristische Prügelspiel hat riesige Sprites, fast wie der Pitfighter! Naja, fast. 10 Level voller Kung-Fu-Action warten auf den oder die Spieler, denn man kann auch zu zweit antreten

LEISURE SUIT LARRY
Hersteller: Sierra-On-Line

Schlampig, nervig und völlig uncool – so gibt sich Larry, das PC-Aushängeschild. Wohl kaum ein Loser wurde so beliebt. Man führt den Single wider Willen sicher (und vor allem gesund!!) durch die vulgäre, halbseidene Welt dunkler Seitenstraßen und verrauchter Kneipen, reißt Mädchen auf und freut sich, wenn alles getan ist.

THE THIRD WORLD WAR
Hersteller: Bignet

Friedliebende Gemüter sollten weghören: In diesem groß angelegten Strategiespiel müßt Ihr die halbe Welt in die Luft jagen, um die andere Hälfte mit Euren Killerpanzern zu erobern. Die isometrische 3-D-Perspektive (wie in Desert Strike) garantiert den Überblick über das kriegerische Geschehen. Beruhigend wirken dagegen die vielen Informationsfenster, die immer wieder auftauchen.

FINAL FIGHT
Hersteller: Sega

Nicht ganz frisch aus der Spielhalle, aber gehörig aufgemotzt, präsentiert sich das gereifte Beat-'em-Up. Mehr Level, mehr Prügel und angeblich einen simultanen Zwei-Spieler-Modus soll es geben. Bei Letzterem mußte das Super NES seinerzeit passen. Die CD wird's doch aber packen?!

RBI 4 BASEBALL
Hersteller: Tengen

Die Mega-Drive-Version ist selbst noch taufrisch, da steht uns schon die CD-Umsetzung ins Haus! Mehr Spielerinformationen, digitalisierte Sprachausgabe und Videobilder sollen zum Kauf anregen.

OUT OF THIS WORLD
Hersteller: Virgin

Das Grafikadventure ist der Nachfolger des futuristischen Another World, das bald als Mega-Drive-Modul erscheinen wird. Durch Teilchenbeschleunigung aus diesem Universum gerissen, muß der mutige Spieler in einer bunten Parallelwelt allerlei Untieren ausweichen und ein Ende bereiten, ehe er wieder an den heimischen Herd zurückkehren darf.

BATMAN RETURNS
Hersteller: Sega

Wird es das gleiche Spiel wie das Modul? Wir wissen es nicht, lieber Leser, vermuten aber stark, daß in dem Fall die Grafiken und der Sound kräftig zulegen werden.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND 1&2
Hersteller: JVC

Guybrush Threepwoods langer, dorniger Aufstieg zum Piraten wird durch zahlreiche, umwerfend komisch in Szene gesetzten Abenteuer und Rätsel verzögert. Die zwei witzigen Grafikadventures gehören zum Besten, was je ein PC sah und dürften auch auf dem Mega-CD Furore machen. Taschentücher weg. Lachkrämpfen bereithalten!

WOLFCHILD
Hersteller: JVC

Core Designs, solides aber nicht gerade originelles Jump-`n`-Run , wird bald auf dem Mega Drive erscheinen. Vermutlich ist die CD-Umsetzung kaum verändert, wird aber animierte Szenen und -wie könnte es anders sein! – CD-reife Musik enthalten.

SIM EARTH
Hersteller: Sega

Ganze Landstriche sinnvoll zu verplanen und zu bestellen, um die Weltbevölkerung für sich zu gewinnen, das ist Ziel dieser Regierungssimulation. Ganz hübsch, aber Sim City, Maxis städteplanerisches Original, hatte mehr Schwung und Dauerreiz.

ROAD BLASTER FX
Hersteller: Wolfteam

Das Automatenspiel von vor 7 Jahren basierte auf dem irren, postatomaren Neo-punkspektakel Mad Max. Jetzt hat dasselbe Team, das Thunderstorm FX auf CD preßte, auch der Straßenjagd ein "FX" angehängt und wird in der Redaktion dementsprechend ungeduldig erwartet...

SUPER LEAGUE CD
Hersteller: Sega

Keines des Mega-Drive-Besaeballspiele kann mit der Grafik von Super League mithalten. Die Perspektiven, Schläge usw. sind einfach toll. Super League CD ist schon mehr als ein Geheimtip für die kommende Saison!

SEGA pro UMFRAGE 1993

ÜBER DICH!

1. Im welcher Gegend wohnst Du?

- ☐ Baden-Württemberg
- ☐ Bayern
- ☐ Brandenburg
- ☐ Hessen
- ☐ Mecklenburg-Vorpommern
- ☐ Niedersachsen
- ☐ Nordrhein-Westfalen
- ☐ Rheinland-Pfalz
- ☐ Saarland
- ☐ Sachsen
- ☐ Sachsen-Anhalt
- ☐ Schleswig-Holstein
- ☐ Thüringen

2. Bist Du:

- ☐ Männlich
- ☐ Weiblich

3. Dein Alter

- ☐ Unter 10
- ☐ 11 bis 13
- ☐ 14 bis 16
- ☐ 17 bis 19
- ☐ 19 bis 25
- ☐ 25 bis 35
- ☐ Über 35

4. Bist Du:

- ☐ Schüler
- ☐ In der Ausbildung
- ☐ Student
- ☐ Arbeitslos
- ☐ Angestelleter
- ☐ Beamter/Beruf:
- ☐ Selbstständig/Geschäft:

5. Mein Monatsgehalt:

- ☐ Nullkommanichts
- ☐ Unter 100 DM
- ☐ 100 bis 200 DM
- ☐ 500 bis 1000 DM
- ☐ 1000 bis 1500 DM
- ☐ 1500 bis 2000 DM
- ☐ Über 2000 DM

6. Wieviel gibst Du durcschnittlich im Monat für Software aus?

- ☐ Unter 30 DM
- ☐ 30 bis 70 DM
- ☐ 70 bis 120 DM
- ☐ 120 bis 200 DM
- ☐ 200 bis 300 DM
- ☐ Über 300 DM

7a. Mietest Du Computerspiele?

- ☐ Nein
- ☐ Ja, von einem offiziellen Händler
- ☐ Ja, von einem Privarhändler

b. Wenn ja, gib` uns bitte Namen und Adresse des

Händlers:.....
.....
.....
.....

8. Wieviel hast Du im letzten Jahr für Hardware ausgegeben?

- ☐ Unter 60 DM
- ☐ 60 bis 150 DM
- ☐ 150 bis 300 DM
- ☐ 300 bis 500 DM
- ☐ 500 bis 750 DM
- ☐ 750 bis 1500 DM
- ☐ Über 1500 DM

9. Wieviel gibst Du durchschnittlich im Monat aus, um Software zu mieten?

- ☐ Nichts
- ☐ Unter 12 DM
- ☐ 12 bis 25 DM
- ☐ 25 bis 40 DM
- ☐ 40bis 60 DM
- ☐ Über 40 DM

10. Wie verbringst Du den größten Teil Deiner Freizeit?

- ☐ Mit Deiner Sega Konsole
- ☐ Anderes

11. Wodurch läßt Du Dich am ehesten beeinflussen, eine Zeitschrift zu kaufen?

- ☐ Heftpreis
- ☐ Titelseite
- ☐ Inhalt
- ☐ Poster im Magazin
- ☐ Gratisbeigabe
- ☐ Anderes

12. Wieviele Ausgaben von SegaPro hast Du gelesen?

- ☐ Alle drei
- ☐ zwei
- ☐ Nur die letzte

13. Wie oft hast Du vor, SegaPro in Zukunft zu kaufen?

- ☐ Durch ein Abonnement
- ☐ Jede Ausgabe
- ☐ Gelegentlich
- ☐ Gar nicht

14. Wieviele Stunden pro Woche spielst Du auf Deiner Sega Konsole?

- ☐ Null (Warum hast Du sie dann gekauft, Du Esel?)
- ☐ Bis zu 2 Stunden
- ☐ 3 bis 5 Stunden

15. Welche anderen Computerzeitschriften liest Du regelmäßig?

- ☐ Keine (Warum auch?)
- ☐ Power Play
- ☐ Gamers
- ☐ Video-Games
- ☐ Playtime
- ☐ ASM

16. Welche anderen Zeitschriften außer Comutermagazinen liest Du regelmäßig?

✔ ✗ ✔ ✗ ✔ ✗ ✔ ✗ ✔ ✗ ✔ ✗

- ☐ Sportzeitschriften
- ☐ Comics
- ☐ Musikzeitschriften
- ☐ Jugendzeitschriften
- ☐ Video/HiFi
- ☐ Filmmagazine
- ☐ Auromagazine
- ☐ wöchentliche Illustrierte
- ☐ Andere

17. Welchen Computer besitzt Du oder planst Du, Dir innerhalb des nächsten Jahres anzuschaffen?

- ☐ Deutsches Mega Drive
- ☐ Japanisches Mega Drive
- ☐ US Mega Drive

18. Hast Du vor, Dir im nächsten Jahr eine andere Konsole oder Computer zuzulegen?

Innerhalb der nächsten:

- ☐ 3 Monate
- ☐ 6 Monate
- ☐ 12 Monate

19a. Wie schätzt Du die letzte Sega Pro-Ausgaben ein?

- ☐ Ausgezeichnet
- ☐ Gut
- ☐ Geht so
- ☐ Schlecht
- ☐ Öde

b. Welche Ausgabe hat Dir am besten gefallen?

- ☐ Ausgabe 1
- ☐ Ausgabe 2
- ☐ Ausgabe 3
- ☐ Diese Ausgabe

20. Hast Du jemals Probleme gehabt, eine Ausgabe von SegaPro zu bekommen?

- ☐ Immer
- ☐ Manchmal
- ☐ Nie

21. Bitte schätze die folgenden Beiträge von SegaPro ein und sage uns, ob Du von ihnen mehr oder weniger sehen willst:

	Bewertung(%) Mehr	Gleich	Weniger
News	☐	☐	☐
Jap News	☐	☐	☐
Features	☐	☐	☐
Previews	☐	☐	☐
Mega Drive Reviews	☐	☐	☐
Master System Reviews	☐	☐	☐
Game Gear Reviews	☐	☐	☐
Mega CD Reviews	☐	☐	☐
Game Charts	☐	☐	☐
ProTips	☐	☐	☐
ProHelp	☐	☐	☐
Game Solutions	☐	☐	☐
Game Over	☐	☐	☐
Poster	☐	☐	☐

22. Wie gefällt Dir der allgemeine Inhalt von SegaPro?

- ☐ Informativ
- ☐ Lebendig
- ☐ Unklar
- ☐ Gerade richtig
- ☐ Zu kindisch
- ☐ Zu herablassend
- ☐ Langweilig

23. Wieviele Leute lesen im Durchschnitt Deine Segapro Ausgabe?

- ☐ Nur ich
- ☐ 2
- ☐ 3 bis 5
- ☐ Mehr als 5 Leute

24. Wie gefällt Dir das Design von SegaPro?

- ☐ Brilliant
- ☐ Gut
- ☐ Auffallend
- ☐ Zu bunt
- ☐ Uninteressant

Deine Kommentare zu SegaPro:.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

ÜBER SEGAPRO!

GEWINN EINEN SONIC 2!

Die ersten 5 Namen, die wir ziehen, werden den Gewinnern ein tolles Sonic 2-Game einbringen. Beantworte nur die folgenden 5 Fragen korrekt und schicke uns die Anworten sofort zu. Vergiss nicht, uns mitzuteilen, welche Sonic 2-Version Du willst.

1. Was ist Tails richtiger Name?
a) Miles Perhour
b) Marcus Scheer
c) Alex Robotnik

2. An welchem Tag wurde Sonic 2 getauft?
a) November 4
b) November 14
c) November 24

3. Welche Farbe haben Sonics Füße?
a) blauweiß
b) blauschwarz
c) rotweiß

Finde die richtigen Antworten und schicke das gesamte Formular an: SegaPro Questionnaire, Postfach 101905, 4630 Bochum 1.
Alle Einsundungen müssen bis zum 29. Januar eingetroffen sein!

SEGA pro LESERBRIEFE

SO VIELE FRAGEN!

Ich habe Eure Zeitschrift gesehen und gedacht "Endlich mal bloß für Sega". Was mir aufgefallen ist, ist das Eure Bewertungen meistens höher ausfallen, als bei anderen Zeitschriften. Ich bin seit einem halben Jahr stolzer Besitzer eines Mega Drive, Converters und Game Gears. Was mich interessieren würde ist die Sache mit Predator 2. Gibt es einen Unterschied zwischen deutschen und amerikanischen Modulen?

Braucht man für ein amerikanisches Modul ein Zusatzmodul?

Worin liegt der Sinn eines Mega CD ROM?

Ist es abzusehen, daß das Modul Prince of Persia auch mal für den Mega Drive rauskommt?

Gibt es eigentlich mehr Splatter Module?

Dieter Fischer,Rieden

1. Leider ist uns noch keine US Version von Predator 2 vor Augen gekommen. Sega hat allerdings Veränderungen an einem Spiel vorgenommen, das in mehreren Kontinenten erscheint. Final Battle, z.B, ist im Original in Japan erschienen, wenn Du den Feind tötest, explodiert der Kopf in einer sehr blutigen Weise. In der europäischen Version gibt es keine Explosion und kein Blut. Splatterhouse 2, das blutrünstigste Spiel aller Zeiten kam in Japan sehr gut an, Sega Germany hat sich aber dagegen entschieden, es in Deutschland erhältlich zu machen. Die Vorproduktionsversion von Predator 2 war relativ blutrünstig, es könnte sein, daß Sega sich entschließen werden, die Grafiken für einige Länder zu "entschärfen". Warte es ab!

2. Sega sagen, daß alle US und japanischen Mega Drive Titel, die nach dem ersten November herauskommen, einen PAL lockout chip (das TV System, das in Deutschland und fast ganz Europa benutzt wird) enthalten werden. das heißt, daß Du Spiele, die von ausserhalb Europas kommen, nicht auf Deiner Europäischen Konsole spielen kannst. Im Moment kannst Du nicht viel dagegen machen, außer Dir eine japanische oder US Mega Drive zuzulegen. Es sieht also nicht zu gut aus für Leute, die sich ein importiertes Spiel zugelegt haben. Um Deine Frage zu beantworten, scheint es, das Du kein Zusatzmodul benötigst, um die US-Version von Predator 2 zu spielen, da es keinen PAL lockout chip enthält.

● Splatterhouse 2. Erhältlich, aber nicht in Deutschland. Zweite Version, unwahrscheinlich.

Wenn ein Spiel allerdings erfolgreich ist und neue Auflagen produziert werden, könnte es sein, daß bei ihnen eines benötigt wird.

Nur eine Warnung: Das Spiel Gods:, das vor kurzem mit Riesenerfolg in Amerika erschienen ist, hat so einen lockout chip, man wird es auf keinen Fall auf europäischen Konsolen spielen können, leider sieht es nicht so aus, als ob dieses Spiel jemals offiziell in Europa erscheinen wird... aber das ist eine andere Sache.

3. Deine Frage über Mega CDs wird in dieser Ausgabe auf Seiten 16 bis 19 ausführlich beantwortet werden.

4. Über Prince of Persia: Nein, es steht zur Zeit keine Mega Drive Version auf dem Sega-Plan, aber das heißt nicht, daß es sie nicht in Zukunft geben könnte. Du hast doch sicher das Review der Mega CD-Version von Prince of Persia in der letzten Ausgabe gesehen. Denke Dir die Rede und die tolle Einführungssequens weg und Du hast eine Mega Drive-Version.

5. Splatterhouse: Es dürfte sehr schwierig sein, eine neue

● Alles was Du über das Mega-CD und entsprechendes Software wissen wolltest steht auf Seite 16.

Splatterhouse-Version in Deutschland zu bekommen, aus Gründen, die wir schon besprochen haben. Falls sich das ändert, lassen wir es Dich wissen.

FERNSEHER IN GEFAHR?

Ich möchte mich mit einer Frage, die vielleicht auch von allgemeinem Interesse ist, an Sie wenden:

In der Spielanleitung meines neuesten Telespiels ist mir folgender Text aufgefallen:

"Warnung an Besitzern von Fernsehgeräten. Standbilder können der Bildröhre oder dem Bildschirm dauerhaften Schaden zufügen. Die häufige oder ausgedehnte Benutzung von Video-Spielen auf Fernsehgeräten mit großem Bildschirm, sollte daher vermieden werden."

In den Anleitungen zu älteren Spielen ist dieser Passus nicht enthalten.

hat sich von der technischen Seite her etwas geändert?

Heinz Lützel, Ludwigshafen

Es hat keine technischen Veränderungen in den Sega-Spielen gegeben, sicherlich keine, die Ihr TV Gerät beschädigen könnten. Sega warnen lediglich, daß, wenn dasselbe Bild für eine sehr lange Zeit auf dem Bildschirm bleibt, Phosphorverbrennungen am TV entstehen könnten. Dies ist aber nicht gefährlich und der Fernseher wird auf keinen Fall explodieren. Die beste Lösung ist einfach, das Gerät abzuschalten, wenn Sie das Spiel für längere Zeit unterbrechen. Sie können aber solange spielen, wie Sie wollen ohne das diese Phosphorverbrennungen hervortreten, da sich die Bilder ja ständig verändern.

MOGELEI?

Ich stecke fest bei dem Spiel Shadow of the Beast auf Mega Drive. Nach der ersten Höhle bleibt noch ein Schlüssel übrig. Was fange ich damit an? In der 2. Stufe finde ich einen Schraubenschlüssel, auch sein Sinn ist mir fremd.

Überhaupt, gibt es denn keinen Mogelmodus für "ewiges Leben"?

Günter Stoiber, Ingolstadt

1. Der Schlüssel öffnet Dir den Weg ins Schloss, den Eingang kannst Du auf der rechten Seite des Brunnens finden.

2. Der Schraubenschlüssel stellt das Sicherheitsschild ab, das` sich unten rechts befindet. Dahinter ist ein Drachen.

3. Was die Mogelei betrifft, folge einfach den Anleitungen und Du wirst während des Spiels unverwundbar sein. Wenn Du aufgefordert wirst, Deine Intitialen nach einem Spiel einzugeben,gib` ZQX ein. dann presse A, B, C und beginne.Während des Spiels werden Deine Hit-Points immer noch `runtergehen, aber wenn sie bei null ankommen, werden sie sich durch 11 oder 12 ersetzen.

JOB SUCHEN

Ich möchte bitte meine Meinung zu den neuesten Spielen auf dem Master System II abgeben, um die neuesten Module zu testen! Danke!

Heiko Behrends, Wildberg

Meine Jungs und Mädl! Ich, Torsten Adam, bewerbe mich bei Euch als Tester. Ich bin 20 Jahre alt und mache eine Lehre als Metallbauer. In meinem Konsolenbesitz befindet sich ein Mega-Drive und eine Mega CD.

Zum Testen von Spielen habe ich nicht viel Zeit, aber es reicht. Den Sound lasse ich über die Stereo-Anlage laufen. Ich steh` auf Action und Adventure.

Torsten Adam, Hamburg

Ich bin sehr interessiert am Lesermeinungstest und bin seit 10 Jahren in der Video-Spielszene. Ich bin 31 Jahre alt und zur Zeit arbeitslos.

Meine Lieblingsspiele: Streets of Rage, EA Hockey, Super Monaco Grand Prix, Warsong.

Rolf Haase, Norden

Vielen Dank allen Leuten, die sich beworben haben, Reviews für SegaPro zu schreiben.

Leider haben wir jedoch zur Zeit ein vollständiges Redaktions-Team - das heißt aber nicht, daß sich das in Zukunft nicht ändern kann. Eure Namen sind in unseren Akten gut aufgehoben und wir werden vielleicht zu einem späteren Zeitpunkt mit Euch in Verbindung treten.Wie Ihr wisst, konnten Leser ja ihre Meinung schon im ProTalk lüften. Falls Ihr über die neuesten games etwas zu sagen habt, schreibt bitte an:

Korrespondenz, SegaPro Leserservice, Postfach 101905, 4630 Bochum 1.

DESERT STRIKE TIPS

Mission 1:

Wenn Ihr ein Extraleben braucht, dann findet Ihr eins nordöstlich

GROßES KOMPLIMENT!

Es freut mich sehr, nun endlich eine reine "Sega – Video-Zeitschrift" lesen zu können.

Die erste Ausgabe der SegaPro halte ich für sehr gelungen. Insbesondere der umfangreiche Tips- und Tricksteil ist super.

Hierdurch hebt sich Sega deutlich vom sonstigen Einerlei der führenden Computer- und Videozeitschriften ab.

Ralf Keufen, Tönisvorst

Ein riesiges Kompliment an Euch! Endlich eine Zeitung, die das Herz eines Sega-Fans höher schlagen läßt.

Erik Richter, Berlin

Hurra, endlich eine zweite Sega-Zeitschrift! Doch jetzt zur Kritik

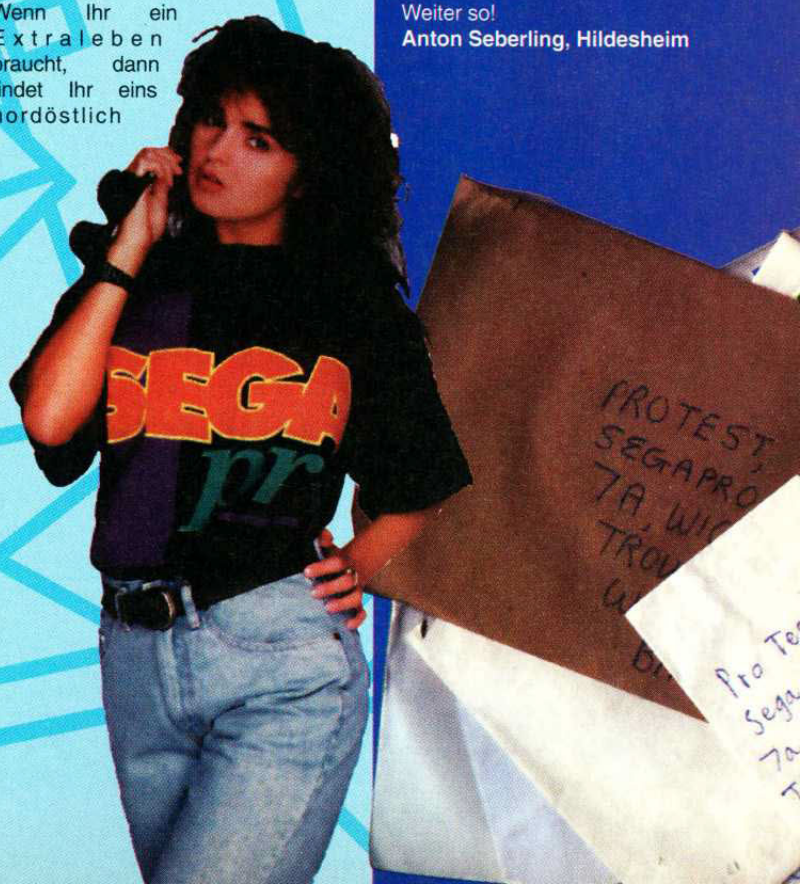
1. Fotos: Katastrophal, müssen bessere Qualität haben
2. Tests: viel zu gut bewertet, bitte mehr Kritik
3. Heft und Layout müssen übersichtlicher werden

Also strengt Euch an!

Anonym

Ich habe mir die erste Ausgabe Eurer Zeitschrift mal so aus Neugierde gekauft und bin froh über meine Entscheidung. Als Kritik würde ich anbringen,daß die Farben zu dunkel sind und manche Sachen schwer zu lesen sind, aber alles in allem: Ich bin ein erklärter Fan! Weiter so!

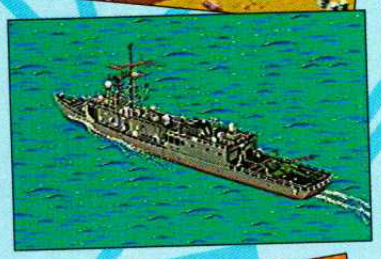
Anton Seberling, Hildesheim

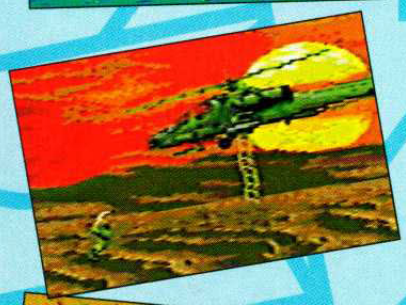


vom zweiten Flughafen im größten der drei Gebäude.
Mission 4:
1. Erst einmal schießt Ihr alle Panzer bei den Ölfeldern ab, danach fliegt Ihr die Düne bis zum Bunker entlang. Dann bringt Ihr die Leute zum Landeplatz in den Ölfeldern.

2. Zuerst müßt Ihr die Gegner beschießen und danach die Ölleitungen, damit kein Öl mehr entfliessen kann.

3. Erst die 4 Bunker zerstören und dann die Leute zum Landeplatz bringen.





4. Wenn Ihr nach Osten fliegt, trefft Ihr ein paar LKWs. Ihr dürft nur die mit Sprengstoff beladenen Wagen abschießen.

In einigen Häusern gibt es nicht nur Munition und Treibstoff, sondern auch 2 Extraleben.

5. Zuerst knallt Ihr die Radaranlage ab. Danach schießt Ihr auf das kleine Gebäude und nehmt Euch den Doktor. Und dann müßt Ihr noch das ganze Kraftwerk lahmlegen.

6. Erst einmal schießt Ihr zu Beginn die Panzerfahrzeuge ab. danach habt Ihr die Aufgabe, die Powerstation zu beschiessen.

7. Zerstört alles, was um den Palast postiert ist. dann holt Ihr Euch das Extraleben, das im oberen Gebäude des Palastes zu finden ist. Jetzt landet Ihr und seht, wie Euer Co-Pilot gefangengenommen wird.

8. Fliegt nun schnell zur Landebahn und schiest auf alle Leute, die das Flugzeuf betreten wollen. Schaltet danach den ATV aus und hebt Euren Co-Piloten ins Flugzeug hinauf. Nun wird das Flugzeug starten, Ihr müßt dann schiessen wie verrückt, bis es explodiert.

Wenn Ihr dann gesiegt habt, könnt Ihr Euch auf ein tolles Schlussbild freuen.

Mario Vlcoletti Jr.

SONIC THE HEDGEHOG

1. In der dritten Green Hill Zone kann man unendlich viele Leben sammeln, indem man wie gewohnt alle Ringe und den Lebensmonitor einsammelt und danach die Zeit ablaufen lässt. Man verliert kein Leben, aber bekommt zwei.

2. Nachdem man in der Final Zone Dr. Robotnik besiegt hat, kann man vor dem Abspann immer ABC in kurzen Abständen drücken. Danach kann man nach dem Abspann seine eigene Green Hill Zone basteln. Das kann man folgendermassen erreichen: Mit A wählt man zwischen Tier und Ring. Zuerst sollte man jedoch B drücken, um zwischen Sonic und Wechselmodus wechseln zu können. Mit C kann man das mit A gewählte vervielfältigen.

Marco Curto, Bad Dürrheim

SEGA pro

Vorschau

In der nächsten Ausgabe von SegaPro findest Du all die folgenden und noch mehr:

Black Hole Assault, Where in the World is Carmen Sandiego, Crüe Ball, James Bond, King Salmon, T2: The Arcade Game, George Foreman's Knockout Boxing, Pit-Fighter, Trivial Pursuit, Batman Returns, Taz-Mania...

In Segapro 4 findest Du auch eine riesige Sonic 2 Lösung sowie Reviews von Master System- und Game Gear-Versionen.

Auch mit der 4. Ausgabe ist ein tolles heraustrennbares Poster.

SegaPro 4 ist in Januar bei allen guten Zetschriftenhändlern erhältlich. Laß'es Dir nicht entgehen!

proreviews INDEX

DAS BEWERTUNGSSYSTEM

EINLEITUNG
Nur ein kleiner Einblick in die Story des Spiels. Meistens ein kurzes Resume vom Coverinlay - nur nicht so langweilig.

PROVIEW
Dies ist das Herzstück des Reviews. Hier erfährst Du, was wir von den Grafiken, Sound, Spielbarkeit, etc halten. Wir informieren Dich über Besonderheiten und andere wichtige Dinge, welche Du austesten und ansehen solltest.

PROTIPS
Eine kleine Hilfe, die Dir helfen soll, die ersten Minuten des Spieles gefahrlos zu überstehen. Hilft auch desöfteren über die 'unüberwindliche' Stelle hinweg.

PROFILE
In diesem Profil werden Dir die Randinformationen mitgeteilt, wie z.B. was ein Spiel kostet, ab wann es erhältlich ist, wer der Hersteller ist, ob es ein Importmodul ist, wo es zu beziehen ist, etc..

PROSCORE
Hier werden die guten und schlechten Punkte eines Spiels bewertet. Ein Spiel was super Grafik und erstklassigen Sound hat, bei dem aber die Spielbarkeit sehr mies ist, wird sicherlich keine sehr hohe Bewertung bekommen. Der endgültige ProScore hängt vom Gesamteindruck ab, den ein Spiel hinterläßt. Auch der Verkaufspreis ist ein wichtiger Punkt, auf den geachtet wird.

PROYO!
Der 'ProYO!' ist unsere Auszeichnung für all die Spiele, die eine Wertung von über 90% erhalten haben. Diese Spiele sind ein Muß für Deine Sammlung.

MASTER GEAR
Jedes Master System Review enthält einen kleinen Abschnitt, in dem darauf eingegangen wird, wie sich dieses Spiels mittels 'Master Gear Konverter' auf der Game Gear spielen läßt (sind die Grafiken erkennbar, ist der Sound okay, etc.).

PROLESER!
Egal wie hart wir an uns arbeiten, auch wir sind nicht unfehlbar, darum bitten wir um Eure Unterstützung. Falls Du Deine Meinung zu den neuesten Spielen abgeben möchtest, schick uns einfach eine kleine Bewerbung. Jeden Monat werden wir eine kleine Anzahl heraussuchen und ein spezielles ProLeser! Review Packet zukommen lassen. Das bedeutet, Du kannst die allerneusten Spiele schon vorher spielen und teilst uns als Gegenleistung einfach Deine Meinung mit. Mit etwas Glück wird Deine Meinung mit Deinem Foto in einer der nächsten SegaPro Heften direkt neben unseren Review abgedruckt. Also, fallst Du Dich traust, schick uns Deine Unterlagen an die Adresse auf der vierten Seite des Magazines.

Wonderdog 34

Death Duel 54
Gajahad 48
Jennifer Capriati Tennis 46
King Colossus 49
Krusty's Fun House 40
Lemmings 28
LHX Attack Chopper 33
NHLPA Hockey '93 44
RBI 4 Baseball 52
Universal Soldier 30

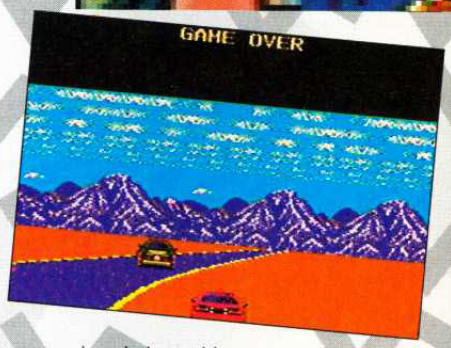
Alien 3 56
SCI 26
Tom & Jerry 38

Chuck Rock 50
Smash TV 32
Super Off Road 37

Elemente auf der "Flucht" weggeblasen werden!

Mit dem Befehl in der Tasche machst Du Dich auf die Socken. Der Verkehr ist ziemlich dicht und obwohl Du die

Nancy steht Dir jederzeit mit guten Ratschlägen zur Verbrechensbekämpfung zur Seite. Als ob ein riesengroßer Pfeil es nicht auch tun würde!



MASTER SYSTEM

Von Deinen Polizistenkollegen wirst Du bewundert, aber auch heimlich gefürchtet! Andere Ränge schieben vielleicht Streife oder regeln den Verkehr, aber für so etwas bist Du nicht zu haben, denn schließlich bist Du ja ein Mitarbeiter des berühmt-berüchtigten Special Criminal Investigation Bureaus und hast ausschließlich mit großen Fischen zu tun! Leider verliefen die letzten Wochen ohne größere Zwischenfälle, aber eben kommt ein Notruf herein. Die Tochter eines extrem wichtigen Politikers wurde gekidnappt, wahrscheinlich vom Syndikat, aber natürlich will sich wieder mal niemand im Hauptquartier zu den Schuldigen äußern. Damit schiebt man Dir den schwarzen Peter zu, denn Du läßt jede Menge Gummi auf der Straße, um die Schuldigen festzunageln. Dabei darfst Du alle Dir zur Verfügung stehenden Mittel einsetzen, aber denke daran - Ein junges, unschuldiges Leben ist in Gefahr und in der zwielichtigen Welt des Verbrechens lauern viele Gefahren!

Alles ist paletti, als Du in Deinem Auto durch die Straßen kreuzt, aber dann erreicht Dich ein Funkspruch allerhöchster Dringlichkeitsstufe. Deine Kollegin erscheint auf dem Bildschirm und gibt Dir Hinweise, die bei der Ergreifung der gesuchten Kriminellen helfen sollen. Du erhältst eine kurze Personenbeschreibung, ein Profil der vor Dir liegenden Straßen und Informationen zu Deiner speziellen Waffenausrüstung. Gleichzeitig autorisiert Dich das Hauptquartier für Deinen Sondereinsatz mit allen notwendigen Befugnissen, also gibt es keine Probleme, wenn einige verdächtige Verbrecherbande unschädlich machen sollst, bist Du auch der Freund und Helfer für den normalen Bürger. Benimm Dich also dementsprechend und ramme nicht gleich jedes andere Fahrzeug in Sicht (schade). Dein Wagen ist allen anderen Autos um Längen voraus, trotzdem wird es kein Kinderspiel werden, die Übeltäter ihrer verdienten Strafe zuzuführen!

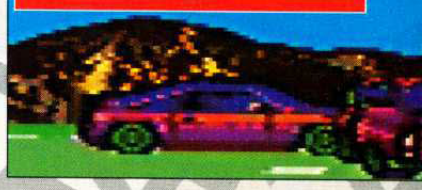
Level eins spielt sich auf dem Freeway ab, der zu dieser Tageszeit mit unzähligen Motorradfahrern überfüllt ist. Unzählig ist wirklich keine Übertreibung, es gibt Motorräder am laufenden Meter. Allerdings kann man leicht überholen, also heißt die Devise wieder einmal ausweichen. Dein Fahrzeug läßt sich ausgezeichnet lenken, aber Du hast nicht das Gefühl, einen Geschwindigkeitsrekord zu brechen.

Der Straßenverlauf ist relativ kurvig und es gibt jede Menge Hindernisse, aber keine wirkliche Herausforderung für einen guten Fahrer. Manchmal hat man den Eindruck, es dauert ewig, bis man das Fluchtfahrzeug der Gangsterbande vor sich hat, und dann beschleunigt der gegnerische Wagen urplötzlich mit derartiger Vehemenz, daß er innerhalb weniger Sekunden außer Sicht gerät. Wenn Du den Wagen schließlich einholst, kannst Du ihn mit Hilfe Deiner Smartbomben außer Gefecht setzen. Der Handbuchautor schlägt zwar auch andere Wege vor, aber mit den Bomben hast man den meisten Spaß und außerdem geht es schneller!

Nach dem gleichen Muster laufen auch die anderen Level ab. Du düst

Der polizeieigene Versorgungshubschrauber wirft Dir den dringend benötigten Munitionsnachschub direkt ins Fahrzeug. Da fragt man sich natürlich staunend, warum nicht der viel schnellere Hubschrauber die Verbrecher fängt?

PROTIP Setze Deine Turbobooster nur ein, wenn Du Deine Karre zu Bruch fährst oder in unmittelbarer Reichweite des Gangsterfahrzeugs bist. Das Spiel verteilt nur 3 Boosts pro Level und wenn die schon zu Beginn vergeudet sind, stehst Du am Ende mit heruntergelassenen Hosen da!



SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION

Bevor Du Deinen Trip beginnst, bekommst Du über das High-Tech-Funkgerät eine genaue Beschreibung, wen oder was Du jagen und zur Strecke bringen sollst. Hey, noch nicht losfahren, schließlich bekommst Du jetzt noch Dein höchstpersönliches High-Power Chasemobil!

Den Bikern kannst Du leicht ausweichen, aber leider fährst Du dann so langsam, daß Dich ein Großmütterchen auf dem Fußweg überholen kann. Ein frustrierter Cop fährt die Jungs in Leder einfach um und läßt den Anschiß später gelassen über sich ergehen!

die Straße runter, findest die Kriminellen, bombst ihr Auto in alle Stücke und fährst in den nächsten Level ein. Nicht, daß ich hier falsch rüberkomme, langweilig ist das Ganze nicht, aber eben auch nicht atemberaubend dramatisch.

Obwohl der Schwierigkeitsgrad der Level stufenweise ansteigt, kann man als geübter Spieler bis zum Erreichen der letzten 2 Level nicht von einer ernsthaften Herausforderung sprechen. Leider gibt es nur insgesamt 6 Level, ein Profi hat das Spiel also schon nach kurzer Zeit ausgereizt.

Die Grafiken haben ein unverkennbar 'blockiges' Feeling. Trotz der detaillierten Hintergründe sind die Sprites zu eckig geraten und das Flimmern der Fahrzeuge lenkt stark vom Spielgeschehen ab. Der Bildablauf am Levelende (wenn die Kriminellen eingefangen werden) ist eine andere Story. Im Vergleich zu den Fahrszenen kann man die Grafik nur als fetzig bezeichnen. Leider dauern diese Animationen nicht lange genug, um einen bleibenden Eindruck zu hinterlassen. Auch am Sound gibt es eigentlich nichts zu bemängeln, aber die Melodien sind variationslos und ohne Pep.

SCI hat sicherlich das Zeug, um einige Spieler zu fesseln, aber die Frage ist, für wie lange? Ich persönlich kann dieses Spiel leider nur für Anfänger oder extreme Racesim-Fans empfehlen.

SCI

SEGA ● PREIS n/v

FORMAT 2Mbit
SPIELER 1
STUFEN 6
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN ..... Continues

AKTION

STRATEGIE

GRAPHIK 55%
▲ Einige schöne Hintergründe und Animationen am Levelende.
▼ Fahrzeugsprite und Fahrszenen zu blockhaft.

SOUND 60%
▼ Mittelmäßiger Tune ohne große Abwechslung.
▼ Die Soundeffekte entbehren jeder Originalität.

SPIELABLAUF 65%
▲ Die Steuerung spricht gut an und ist einfach zu handhaben.
▼ Kann schon im dritten Level zu Gähnanfällen führen.

ANFORDERUNG 55%
▼ Viel zu einfach für die meisten Gamepros.
▼ Hat zu viele Continues, also spielt man die Level schneller durch.

PROSCORE

54 %

Falls Du nicht gerade ein blutiger Anfänger bist, stellt dieses Spiel keine Herausforderung dar. Rechnet man dazu noch die mangelhafte Grafikqualität, bereust Du den Kauf sicher schon nach kurzer Zeit.

Lemminge - Das Lexikon beschreibt Lemminge als niedliche, aber völlig verblödete Kreaturen mit weichem Fell, die weder Gefahr noch Angst kennen, dafür aber deutlich suizide Neigungen besitzen. Wer von uns kennt sie nicht, die Geschichte von den Lemmingen, die sich zu Tausenden von den Klippen in den Tod stürzen. Obwohl diese Lebewesen von der Natur mit einigen speziellen Fähigkeiten ausgestattet wurden, die es ihnen ermöglichen, sich gefahrlos in jedem Terrain zu bewegen, läßt es ihr Intelligenzquotient, der sich irgendwo zwischen Null und Raumtemperatur bewegt, anscheinend nicht zu, diese naheliegende Möglichkeit ernsthaft in Betracht zu ziehen. Jetzt gibt es eine neue Variante: Aus der großen Falltür im Himmel kommen die Walkers (Lemminge ohne Geländegang), die im monotonen Zeremoniell in ihren Tod schreiten. Immerhin haben die digitalisierten Kollegen bei ihrem Abgang von der Screen ein lockeres Liedchen auf den Lippen (oder was auch immer). Nur Eure Brainpower kann unzählige Lemminge vor dem nahenden Unheil bewahren. Gelingt es Euch nicht, müßt Ihr Euch nicht nur für den Rest des Lebens mit einem schlechten Gewissen herumplagen, sondern auch noch einen Psychiater für Eure unstillbare Spielsucht aufsuchen!

Lemm

Hilfe, in der Redaktion ist das Lemmings-Fieber ausgebrochen. Lemmings für den Mega-Drive kommt nach monatelangen Spekulationen und häppchenweisen Game-Screenshots zu uns. Das Spiel, das die Herzen und Köpfe von tausenden Gamepros in aller Welt im Sturm erobert hat, kommt gerade noch rechtzeitig zum Fest in die Geschäfte.

Das Spiel lädt zu den Klängen der fetzigen Original-Titelmusik. Das berühmt-berüchtigte Sound-Remix der PC-Version ist nur ein schlapper Abklatsch zum umgesetzten Amiga-Titelshot, bei dem ein kleiner Lemming ein gigantisches Logo erklimmt.

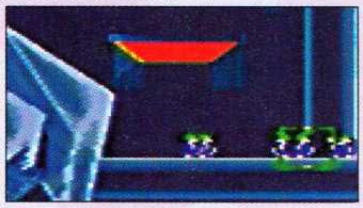
PROTIP Im Zwei-Spielermodus könnt Ihr einen Blocker auf die von Eurem Kontrahenten gebaute Brücke setzen. Der Blocker läßt sich dann in einen Bomber verwandeln. Zähle die Sekunden bis zur Explosion und dann.... Ooooooh Nein!

Wenn Ihr den Start-Button betätigt, bricht die Demo ab und das Programm präsentiert voller Stolz die Titel/Option-Screen. Das Menü ist reichhaltig - angeboten werden 2-Spielermodus, Schwierigkeitsgrad (Fun, Tricky, Taxing, Mayhem, Sunsoft und einige Bonuslevel namens Present), Paßwort-Continue sowie die obligatorische Auswahl von Sound- und Musikeffekten.

Nach Auswahl der Spieleroption erscheint auch schon die informative Level-Screen. Angezeigt werden unter anderem, wie viele Lemminge den Level beginnen, die Ausstoßrate, mit der die Lemminge durch die Falltür kommen, die notwendige Prozentzahl von geretteten Lemmingen, um in den nächsten Level zu gelangen und das dafür vorgegebene Zeitlimit.

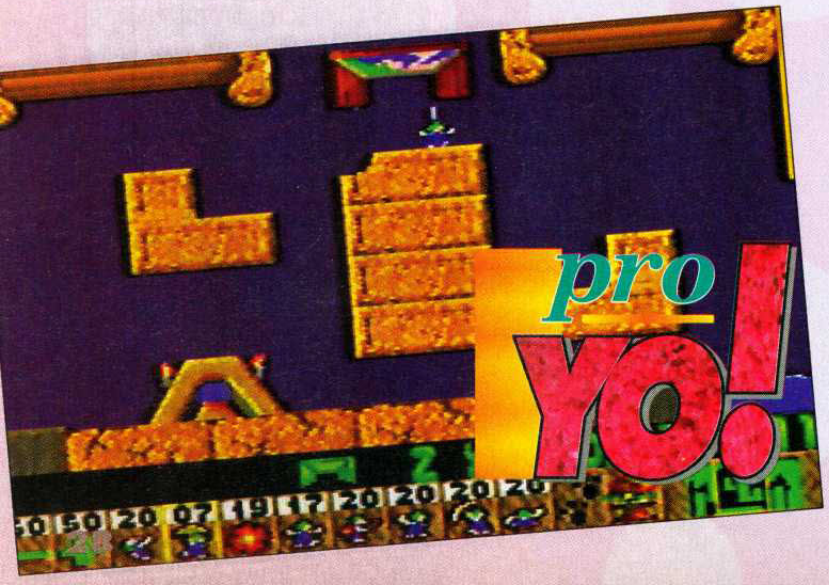
Die Game-Screen ist in zwei Sektionen unterteilt. Im oberen Teil seht Ihr einen Teil des aktuellen Levels (die meisten Level sind größer als eine Bildschirmseite), die Lemminge und den Ausgang. Im unteren Teil erscheinen Controlbox, Score, Levelkarte, verbleibende Zeit und Prozentzahl bisher geretteter Lemminge.

Achtung: Die Atomisierung Eurer Lemminggruppe wirkt sich äußerst nachteilig auf die Spielgesundheit aus, macht aber riesigen Spaß!

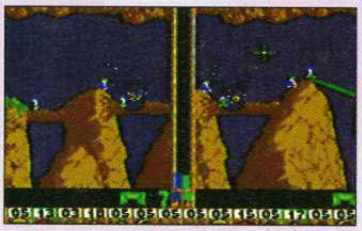


In den aktuellen Level fallen die Lemminge aus der großen Falltür im Himmel. Wenn Ihr eine hohe Ausstoßrate eingestellt habt, könnt Ihr die Viecher nur so flutschen sehen!

Die Controlbox bildet die eigentliche Steuerzentrale für das Spiel. In der Box findet Ihr 11 Sinnbilder. Jedes Skill-Sinnbild hat unterschiedliche Auswirkungen auf die Lemminge. Von links nach rechts sind dies: Auslöserate, Bergsteiger, Rettungsschwimmer, Bomber, Blocker, Brückenbauer, waagrechter Wegebahner, diagonaler Tunnelbauer, senkrechter



Hier können sich Eure Augen an einem kompletten Level erfreuen, der dazu noch recht einfach zu spielen ist! Wenn Ihr hier einen Basher einsetzt, könnt Ihr Euch in kürzester Zeit an einem neuen Level Lemmingspaß erfreuen.



Lemmings im Zwei-Spielermodus ist eine Mischung aus Geschick, Taktik und einen tief im Innern der Seele verborgenen Begehren, soviel Lemminge wie möglich wieder zurück durch die große Falltür zu schicken!

Tunnelbauer, Pause und Atomisieren.

Über jedem Skill-Sinnbild sitzt ein Zähler, der anzeigt, wie oft Ihr die jeweiligen Fähigkeiten im aktuellen Level noch einsetzen könnt. Leider sind nicht alle Sinnbilder in jedem Level aktiv, aber der Zähler gibt darüber Auskunft, welches Sinnbild momentan gerade eingesetzt werden darf.

Um einen Level abzuschließen, müßt Ihr eine vorgegebene Prozentzahl von Lemmingen um, über, durch oder unter den Hindernissen zum Ausgang führen.

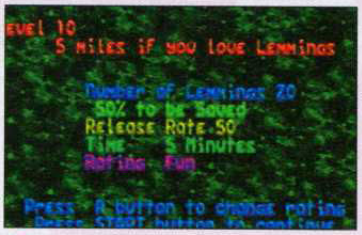
Schafft Ihr es nicht, die Prozentvorgabe zu erfüllen, dürft Ihr es noch mal versuchen. Die Hindernisse können auf vielfältige Weise überwunden werden, und da kommen die zuvor erwähnten Sinnbilder ins Spiel.

Nichts ist einfacher, als einer Gruppe von Lemmingen eine besondere Fähigkeit zu verleihen! Invertiert einfach das zutreffende Sinnbild mit dem Cursor und bewegt diesen über die Levelkarte zur gewünschten Gruppe von Lemmingen. Der Cursor verwandelt sich jetzt in eine Box und das Controlfeld zeigt die augenblickliche Tätigkeit der Lemminge an. Ein schneller Tastendruck und schon besitzt die gewählte Gruppe die neuen Fähigkeiten, egal, ob es sich dabei um die Besteigung von Steilwänden, den Einsatz als Blocker oder das Explodieren in kleine Stücke handelt!

Die Grafiken sind außergewöhnlich gut gelungen, aber der Hintergrund ist wirklich nicht der Rede wert (es sei denn, Ihr steht auf schwarze, langweilige Flächen). Die Lemming-Sprites sind winzig, bewegen sich aber flüssig und in gekonnter Tricksequenz. Einige Levels wirken im Vergleich zu ihren winzigen Bewohnern geradezu riesig. Das Scrolling hätte eine winzige Idee ruckfreier sein können, ist aber selbst bei einem geschäftigen Bildschirm mehr als ausreichend.

Die Soundeffekte enthalten außer Splats, Plops und anderen todbringenden Samples selbstverständlich auch das schon bekannte "Oh No!". Die Gametunes sind okay, aber ich garantiere Euch, daß Ihr so in das Spiel vertieft seid, daß Ihr keinen einzigen Ton wahrnehmt.

Alles in allem ist Lemmings ein einzigartiges Spiel, das ohne jeden Zweifel in kommenden Monaten und Jahren die unerwünschte Aufmerksamkeit zahlreicher Clonehersteller auf sich ziehen wird. Sicher ist aber auch, daß die treue Spielergemeinde trotz der Nachahmer niemals die Ursprungsversion vergessen wird.



Diese Screen gibt Euch alle wissenswerten Informationen für den nächsten Level, also lest sie Euch gut durch!

KONTROLLETOTAL

Diese Sinnbilder zeigen Euch die jeweiligen Fähigkeiten an, die den Lemmingen im aktuellen Level zur Verfügung stehen.

Steuert die Ausstoßrate der Lemminge in den Level.

Ein Floater rettet andere Lemminge, die von der Klippe ins Meer gefallen sind.

Ein Blocker hindert andere Lemminge daran, einen bestimmten Punkt zu passieren.

Ein Basher gräbt sich seinen Weg in waagrechter Richtung, bis er auf der anderen Seite durchbricht.

Ein Digger gräbt sich nach unten durch die Erde.

Das Nuke 'Em Symbol. Wenn Ihr einen Level versaut, klickt dieses Sinnbild zweimal an.

Ein Climber klettert nach Bedarf sämtliche Steilhänge, Wände und Klippen hoch.

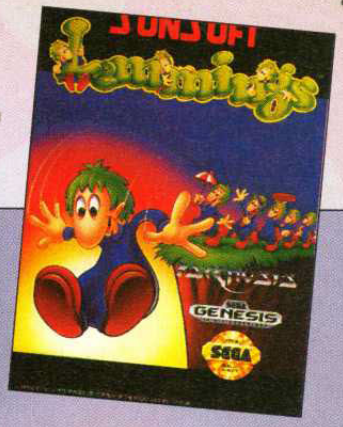
Ein Bomber bläst alle Hindernisse oder Blocker himmelhoch!

Ein Builder kann mit 20 Steinen eine Brücke über tiefe Abgründe bauen.

Ein Miner gräbt sich diagonal nach unten durch die Erde.

Pause. Ja, ehrlich, diese Taste hält das Spiel vorübergehend an.

Dieses Sinnbild zeigt eine Leveldarstellung im Miniformat.



LEMMINGS

SEGA ● PREIS n/v

FORMAT 8
SPIELER 2
STUFEN 180
SCHWIERIGKEITSGRADE 6
BESONDERHEITEN ..... Paßwort

AKTION
STRATEGIE

GRAPHIK 92%
▲ Die brillante Introanimation setzt die richtige Stimmung für das Spiel.
▲ Exzellente Animation der Lemminge.

SOUND 90%
▲ Hurra, der Originalmusik ist wieder da!
▲ Die Soundeffekte und Digisamples verleihen dem Spiel .

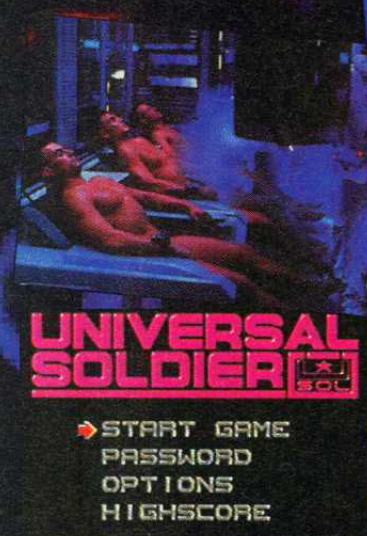
SPIELABLAUF 91%
▲ Level im Überfluß, die erobert werden wollen.
▼ Der Cursor ist manchmal schwierig zu kontrollieren.

ANFORDERUNG 95%
▲ Dieses Spiel läßt sich nicht auf die Schnelle beenden.
▲ Aber selbst wenn, möchtet Ihr garantiert Nachschlag!

PROSCORE
90%

Einmal gespielt und schon passiert - Der Lemmingvirus hat zugeschlagen und Ihr seid rettungslos vernarrt. Typischer Fall von selbst schuld, wer sich dieses Spiel nicht zulegt.

UNIVERSAL SOLDIER



In höheren Levels muß unser toter Held alle möglichen Hindernisse überwinden. Hier sehen wir, wie Mr. Unisol gerade eine gigantische, kegelförmige Ananas aus dem Weg räumt. Nach einigen Schüssen aus der großkalibrigen Waffe (!) explodiert die Ananas in einen tödlichen Splitterregen.

MEGA DRIVE

Während Du Deine Tour of Duty in Vietnam schiebst, fallen Deinem Kommandeur die noch verbliebenen Tassen aus dem Oberstübchen. Er dreht durch und läßt ein friedliches Dorf dem Erdboden gleichmachen, nicht ohne zuvor zwei unschuldige Mädchen vor Deinen Augen langsam zu Tode zu foltern. Du versuchst natürlich mit allen Mitteln, ihn zu stoppen, aber er ist Vernunftgründen nicht länger zugänglich und schießt Dir Deine Weichteile zum Rücken heraus. Du kannst ihm gerade noch mit letzter Kraft ein Messer in den Bauch stoßen, bevor Du Dich zu Deinen Ahnen versammelst!

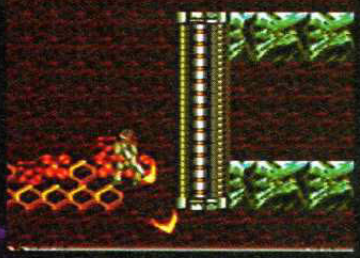
Jetzt schreiben wir das Jahr 1992 und die Menschheit hat einen Weg entdeckt, um die Toten aus ihrem ewigen Schlaf zu wecken.

Die ersten Prototypen dieser Reinkarnationsmethode, darunter natürlich auch Du selbst, sind darauf programmiert, ausschließlich militärischen Befehlen zu gehorchen. Als Du wieder mit ansehen mußt, wie ein anderer Unisol rücksichtlos einige Menschenleben auslöscht, erwacht tief im Unterbewußtsein Deine alte Erinnerung. Du willst nicht länger sinnlosen Befehlen gehorchen, sondern Du willst einfach nur leben!

Ein Wort zur Einleitung und ich will dabei kein Blatt vor den Mund nehmen - Universal Soldier ist schlicht und einfach Turrican 2 mit Filmanbindung. Natürlich ist das starker Tobak, aber die Ähnlichkeit ist vom ersten Augenblick an unverkennbar. Einen ersten Beweis liefert die Animation des Spielhelden, sie unterscheidet sich in nichts vom genannten Spiel. Auch die Waffenausrüstung differenziert sich nur durch die neue Superwaffe und selbst die Powerup-Icons sind identisch. Natürlich werdet Ihr jetzt sagen, na gut, das war der Aha-Effekt, und weiter? Hier kommt's: Versteht die Bemerkung bitte nicht negativ, denn Turrican (natürlich auch von Ballistic) war eine durchaus spielbare Version, wenn auch vielleicht ein wenig zu einfach.

In Universal Soldier seid Ihr der langsam aus seinem zwielichtigen Dämmerschlaf erwachende Unisol (im Film von Jean-Claude van Damme verkörpert), der sich seinen Weg in die geistige und körperliche Freiheit erkämpfen muß, um wieder so zu leben wie früher (oder sollte ich vielleicht sterben sagen?). Bevor ihm das gelingt, muß er aber sich aber zuerst einen Weg durch 11 knochenharte Level bahnen. Dabei wird er auf Schritt und Tritt von den anderen Unisols und diversen unfreundlichen Monstern verfolgt. Seine ehemaligen Kollegen haben den Befehl erhalten, unseren Helden ohne Vorwarnung zu erschießen. Leider kennen seine Verfolger keinerlei Gewissensbisse und brauchen derartige Befehle überhaupt nicht, denn sie töten aus purem Spaß an der Freude!

PROTIP **Besorgt Euch für diesen Renner unbedingt einen Dauerfeuer-Joypad! Dieses Spiel schreit förmlich nach Firepower in jeder Abteilung und ohne die notwendige Hardware seid Ihr in Nullkommanichts stolzer Besitzer einer dicken Blase am Daumen!**



Manchmal kann einem nur der Laser aus der Bredouille helfen, zum Beispiel, wenn Ihr dieses Hexagonalnetz oder andere Barrieren durchbrechen müßt.

Der Intro-Bildschirm besteht hauptsächlich aus dem U-Sol-Logo und wird von adäquater Musik untermalt. Die verfügbaren Optionen erlauben Einstellungen zu Schwierigkeitsgrad, Musik, Sprachausgabe, Soundeffekten oder Anzeige der Credits. Das Spiel selbst beginnt ohne jegliche Vorwarnung und bevor Du dich versiehst, wirst Du unbarmherzig von der ganzen Welt gejagt - wieder einmal!

Die Hintergründe sind außergewöhnlich detailliert und scrollen ohne das kleinste Zucken. Ein besonderer Clou sind einige Filmausschnitte im Hintergrund, darunter auch Hydro-Dam und das Motel. Andere Hintergründe basieren ausschließlich auf der Fantasie des Programmierers. Die Darstellung des Titelhelden ist super gelungen, die Animation ist weich und ruckfrei. Gleiches kann man auch von den anderen U-Sols behaupten. Die merkwürdigen Lebewesen, mit denen Du Dich auseinandersetzen mußt, reichen von gigantischen Killerbienen (!) bis hin zu riesigen Stachelbällen - also als dieser

IVERSAL LDIER

Persönliche Körperpflege ist äußerst wichtig, besonders natürlich, wenn Ihr tot seid. Wascht Euch also öfter mit medizinischer Seife und jeder Menge frischem Wasser. Ein Wasserfall ist natürlich ideal, aber fallt nicht versehentlich vom Steg, wenn Ihr Euch diese schwer erreichbaren Körperstellen abseift!

Filmteil im Kino gelaufen ist, war ich wohl gerade intensiv mit meiner Begleiterin beschäftigt. Natürlich haben alle Gegner einen regressiven Effekt auf die ohnehin angekratzte Gesundheit von Jean-Claude, aber mit einigen Power-Ups läßt sich das leicht wieder gerade biegen.

Im waffentechnischen Bereich steht Dir eine ganze Armada von Vernichtungsmitteln zur Verfügung. Es gibt die semiautomatische Maschinenpistole ebenso wie den Granatwerfer, der durch seine enorme Firepower mit einem Schuß alles vernichtet, was sich Dir in den Weg stellt. Betätige gleichzeitig down auf dem Joypad mit dem Attack-Button und änderst Deine Gestalt in ein rollendes, mit tödlichen Stacheln bewehrtes Rad, das jeden vernichtet, den es berührt. Aber falls Du mal wirklich in der Tinte sitzt, wird es Zeit für die Super-Weapon. Betätige alle drei Buttons gleichzeitig und lasse damit einen Feuersturm los, der jede im Spiel verfügbare Waffe einsetzt! Sehr beeindruckend, und außerordentlich destruktiv!

Der erste Levelguardian ist übrigens eine übergroße Inkarnation von Dolph Lundgren's Filmfigur. Es ist riesig, unheimlich muskulös und natürlich blond - und außerdem ohne große Anstrengungen zu besiegen, ha ha. Ein paar Feuerstöße aus Deiner Maschinenpistole und ein kurzer Blast mit der Super-Weapon und schon heißt es: Er war einmal! Übrigens lassen sich die meisten Level-Guardians in einfachen Levels relativ problemlos beseitigen. Falls Ihr keinen Schontag für Euren Daumen einlegen möchtet, stellt einfach den Schwierigkeitsgrad auf Normal oder Schwer ein.

Univsersal Soldier läßt sich extrem gut spielen, aber falls Ihr schon mal mit der Vorgängerversion Turrican Bekanntschaft geschlossen habt, kann Euch nur noch der schwierigste Level richtigen Nervenkitzel abverlangen. Allen anderen kann ich dieses Spiel nur wärmstens empfehlen, denn das variationsreiche Gameplay sorgt auch nach Wochen noch für Spannung.

Wir wissen natürlich alle, daß Drachen pure Ausgeburten alter japanischer Legenden sind, aber vielleicht haben die Programmierer damals gerade in der Schule gefehlt. Jedenfalls sind alle späteren Level mit diesen feuerspuckenden Ungetümen verseucht.

Ihr findet die Power-Ups im gesamten Spielverlauf, aber manchmal wird es echt haarig, die Dinger auch einzusammeln, selbst für einen Toten!

MEGA DRIVE

UNIVERSAL SOLDIER

BALLISTIC ● PREIS n/v

FORMAT	8Mbit
SPIELER	1
STUFEN	11
SCHWIERIGKEITSGRADE	2
BESONDERHEITEN	Paßwort

AKTION — STRATEGIE

GRAPHIK 87%
▲ Supergelungene Animation der Hauptfiguren.
▲ Fantasievolle Hintergründe und abgefahrenes Scrolling.

SOUND 80%
▲ Fetzige Soundeffekte und jede Menge mehr.
▼ Der Musik mangelt es ein wenig an Rythmus.

SPIELABLAUF 91%
▲ Jede Menge schweres Geschütz zum Abräumen.
▲ Passwords avoid replaying easy levels.

ANFORDERUNG 83%
▲ Die letzten Level sind eine harte Nuß selbst für GamePros.
▲ Massenhaft abwechlungsreiche Action in 11 breckend vollen Levels.

PROSCORE 89%

Turrican 2 oder nicht, ein Lob ist auf jeden Fall angebracht, denn das Spiel läßt sich vom Film inspirieren und offeriert mitreißende Action der Spitzenklasse.

SUPER SMASH TV

FLYING EDGE ● PREIS n/v

FORMAT	2Mbit
SPIELER	1
STUFEN	18
SCHWIERIGKEITSGRADE	3
BESONDERHEITEN	n/v

AKTION

STRATEGIE

GRAPHIK 60%

▼ Die Sprites sind zu klein und nicht genügend detailliert.
▼ Die Spielzüge wiederholen sich zu oft.

SOUND 60%

▲ Variationsreiche, realitätsnahe Soundeffekte.
▼ Der Soundtrack ist zu düster, die Melodie ändert sich nicht.

SPIELABLAUF 58%

▼ Die Level stellen höchstens Anfänger vor ein Problem.
▼ Zuviel Firepower notwendig für das Beseitigen der Guardians.

ANFORDERUNG 55%

▼ Für die meisten Gamepros wahrscheinlich keine Herausforderung.
▼ Ihr habt dieses Spiel wahrscheinlich ruckzuck geknackt.

PROSCORE 58%

Dieses Spiel hat mit der Münzversion nur den Namen gemeinsam. Es ist zu einfach und die Grafiken/Animationen verlieren auf dem kleinen Screen ihre Wirkung. Für den überwiegenden Teil der Spielergemeinde ist diese Version uninteressant.

Alles mal herhören. Super Smash T.V. ist endlich auch im Game-Gear-Format zu haben, und bestimmt keine Minute zu früh! So weit, so gut, aber jetzt ohne Umschweife zum Spiel. Schmeißt den Computer an und schon erscheint der winzige, unkompliziert animierte Titelscreen mit dem Smash-TV-Logo. Die erste kleine Enttäuschung macht sich bemerkbar, aber nur nicht den Mut verlieren, es kommt ja noch mehr - oder?

Der Options-Screen ist eine schnörkellose Angelegenheit, es gibt keine Einstellungen für Schwierigkeitsgrad oder, weil wir schon mal dabei sind, für andere Gameoptionen. Genau genommen läßt sich im Option-Screen nur einstellen, ob man das Spiel mit oder ohne Sound- und Effektuntermalung

Mensch, steh' nicht wie angewurzelt da - verdufte - oder Deine Gegner zerlegen Dich mit einem Feuerstoß aus der Bleispritze in Deine chemischen Bestandteile!

spielen möchte. Ich für meinen Teil habe nach kurzem Hinhören letztere Option gewählt.

Das eigentliche Spiel beginnt mit dem Ringmaster, der Euch auffordert, Euren Platz in der Arena einzunehmen. Kaum geschehen, bricht auch schon ringsum die Hölle los! Mutoids schwärmen wie zornige Killerbienen umher, lassen sich aber mit ein paar gut gezielten Bomben unter Kontrolle bringen. Ein paar Bildschirme weiter, noch mehr Außerirdische und schließlich der gigantische Panzer. Wenn Ihr es bis hierhin geschafft habt, geht's erst richtig los, denn hier erscheint Mutoid Man auf der Bildfläche. Wie gesagt, bisher war es relativ einfach, aber Mutoid Man ist ein knüppelharter Brocken, der sich nicht so leicht ins Bockshorn jagen läßt. Ihr müßt ihn mindestens 50

PROTIP Es ist einfacher, wenn Ihr aus der Ecke feuert. Stellt Euch in die Mitte und Ihr werdet ohne große Vorrede gezappt.

Millionen mal treffen, bevor auch nur ein klitzekleines Ärmchen abfällt, geschweige denn irgendwelche wichtigen Teile der Anatomie. Auch die nachfolgenden Level fungieren nach diesem Schema - einfach bis zum Guardian und dann kommt der große Frust!

Die Grafiken sind durchweg spartanisch gehalten, aber den Vogel schießt die mehr als mangelhafte Animation ab. Weil die Sprites so klein sind, muß man die ungefähre Schußrichtung mehr ahnen als sehen. Gerade dieses Manko ist für ein Shoot 'em Up untragbar, und wenn der Bildschirm noch so winzig ist!

Kurz gesagt, das Spiel ist eine herbe Enttäuschung und hinterläßt einen bitteren Nachgeschmack, wenn man es mit der ausgezeichneten Münzversion vergleicht. Die Direktive des Spiels, nämlich so viel Cash und Preise wie möglich an Land zu ziehen, wird mehr oder weniger unmöglich gemacht. Für eine halbe Stunde Zeitvertreib ist das Spiel gut genug, aber wenn Ihr gerade mit über 60 Mark aus der Tasche gekommen seid, fühlt Ihr Euch sicher gewaltig verarscht!

Man schreibt das Jahr 1999. Die menschliche Rasse hat sich wieder auf ihre niederen Instinkte besonnen. Mörderische Schaulust und Blutdurst haben "Der große Preis" und "Das Glücksrad" abgelöst. Der moderne Zuschauer will wieder "Blut und Eingeweide" sehen, und zwar je mehr, desto besser! Clevere Fernsehproduzenten haben natürlich, wie sollte es anders sein, den Finger am Puls der Zeit und produzieren im Sinne des vorherrschenden Zeitgeistes die Sendung "Smash TV", die blutrünstigste, gefährlichste Live-Show aller Zeiten!

Die Teilnehmer werden in einer Kampfarena eingeschlossen und müssen Unmengen an Cash oder Sachpreise suchen, die an unterschiedlichen Orten in der Arena versteckt sind. Wenn sie überleben, werden sie als "Smash TV Grand Champions" vergöttert. Leider haben die Götter vor den Erfolg keine Löwen, sondern menschliche und außerirdische Feinde gesetzt. Die sind nicht nur darauf geeicht, den Teilnehmern das Suchen der Preise so schwer wie möglich zu machen, sondern wollen den unglücklichen Verlierern ganz uneigennützig auch ein langes, schmerzvolles Ende bereiten. Wow, da war ja Cäsar der reinste Waisenknabe. Hier haben wir eines der bestialischsten und brutalsten Spiele auf dem Markt. Habt Ihr genug Mumm, um den Widersachern Paroli zu bieten? Wenn ja, dann betretet bitte die Arena...

LHX ATTACK CHOPPER

ELECTRONIC ARTS ● PREIS n/v

FORMAT 8Mbit
SPIELER 1
STUFEN 30
SCHWIERIGKEITSGRADE 5
BESONDERHEITEN .....Paßwort

AKTION
STRATEGIE

GRAPHIK 70%
▲ Grafikhintergründe und Missionsvielfalt können echt überzeugen.
▼ Die Grafiken sind zu simpel und "blockhaft" dargestellt.

SOUND 75%
▲ Fetzige Einführungsmusik verleiht etwas Atmosphäre.
▼ Dauert leider nicht lange genug und es gibt nur einen Tune.

SPIELABLAUF 71%
▲ Massenhaft Missionen und abwechslungsreiches Gameplay.
▼ Aber neu? Haben wir doch alles schon mal gesehen.

ANFORDERUNG 78%
▲ Anfangslevel machen einem Anfänger das Spiel leichter.
▲ 5 Schwierigkeitsgrade und 40 Missionen garantieren Zerstreuung.

PROSCORE 70%

Obwohl das Spiel nichts Neues bieten kann, für ein paar gewissenlose, meuchelmörderische Stunden ist es allemal gut genug.

Beim Log in läßt sich mit Paßwörtern ein zuvor abgespeichertes Spiel wieder aufnehmen.

LHX ATTACK CHOPPER

Beim Einschalten empfängt Dich ein Titelscreen mit einem ungewöhnlichen, rotierenden LHX-Logo, das langsam über die Schlachtfelder gleitet. Bevor Du Dich versiehst, hast Du Deine Grundausbildung hinter Dir und bekommst Deine erste Mission. Durch die Namenseingabe gibst Du zu verstehen, daß Du nicht länger an Deinem Körper oder Deinen irdischen Besitztümern interessiert bist. Wenn Du diese Tatsache verdaut hast, wähle einen flotten Chopper (entweder einen LHX oder die Kampfmaschine AH-64 Apache), den gewünschten Schwierigkeitsgrad (von 1 bis 5) und schon erhältst Du Deinen Marschbefehl. Da steht dann in etwa Folgendes zu lesen: "Töte alle feindlichen Truppen und beseitige die feindlichen Geschütze, oder Hunderte von unschuldigen Zivilisten erleben ein grausiges Ende" - Na ja, Du weißt schon, die übliche Norm. Jetzt mußt Du nur noch den Wetterbericht lesen und die Karte studieren, und schon geht's los.

Das Cockpit enthält außer der Vorwärtssicht auch eine Instrumententafel, auf der Deine Waffensysteme verzeichnet sind (es gibt 3 verschiedene Zerstörungsgrade) sowie ein Overhead-Display, das Dir Deine augenblickliche Höhe über Normal-Null anzeigt.

Was sofort unangenehm auffällt, ist die schneckenhafte Geschwindigkeit. Auch die Grafiken können nicht überzeugen, wenn Du Dich über das Schlachtfeld bewegst. Hast Du Dein Ziel erst mal im Fadenkreuz, läßt es sich viel zu leicht zerstören. Die ersten Missionen verlangen Dir noch nicht allzuviel ab, wahrscheinlich will man dem Spieler Gelegenheit geben, sich an die Steuerung zu gewöhnen. Aber mit zunehmender Spieldauer nimmt auch der Schwierigkeitsgrad entsprechend zu. Nach erfolgreich beendeter Mission erhältst Du einen Schlußreport, und wenn Du extrem gewalttätig warst, reicht es vielleicht auch zu einer Medaille.

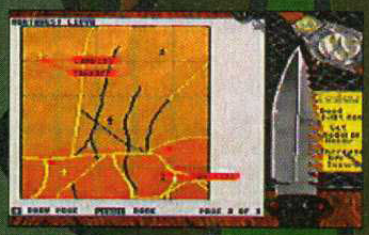
LHX Attack Chopper ist für kurze Zeit O.K., aber die geringe Geschwindigkeit und die bescheidenen Grafiken schläfern das Interesse nach einer Weile doch merklich ein. Im Vergleich mit Größen wie Desert Strike oder F22 Flight Interceptor verblaßt dieses Spiel zum unbedeutenden Attribut. Erwarte bitte keine großartigen Neuerungen oder brillante Spielkonzepte - Du wirst nichts dergleichen finden.

PROTIP Wenn Du zu sehr an Höhe verlierst, bläst Dich der Gegner aus dem Himmel, und einen Absturz überleben weder der Chopper noch Du selbst.

Auf geradezu marktschreierische Art und Weise versucht der Herausgeber von LHX Attack Chopper, wirklich bestechende Spiele wie Desert Strike oder F22 Flight Interceptor als minderwertig abzutun. Die Werbung beschreibt das Spiel als die, ich zitiere, "erste realistische 3D Helikopter-Simulation". Kaum zu glauben, aber wahr! Gottseidank bewerten wir Spiele nicht aufgrund ihrer Werbeaussage, sondern nach ihrer Spielbarkeit, und bei unserer ProScore bleibt den Strategen das Wort im Hals stecken!

Deine Mission ist es, alles auszubomben, was Dir über den Weg läuft - im Namen der Gerechtigkeit und Befreiung! Fliege Deinen Kampfhubschrauber über die heißesten Schlachtfelder dieser Erde (vielleicht ist damit ein bestimmtes Land in Nahost gemeint) und führe Deine Mission zu Ende, sonst mußt Du wieder die Schulbank im Trainingslager drücken.

Gnade und Moral werden kleingeschrieben, und wem das nicht gefällt, der soll gefälligst in die Kirche gehen. Du hast schließlich einen Kampfauftrag zu erfüllen, komme, was da wolle, und Du bist nun mal der beste Pilot, den das Trainingslager je hervorgebracht hat. Also dann, Helm auf, Handschuhe an - es liegt wieder mal an Dir, die Welt zu retten...



Jetzt geht's rund: Diese Katze hat ihre 9 Leben bald verwirkt! Wie kann denn ein kleines Tier sich Wonderdog so unverfroren in den Weg stellen?

MEGA-CD

Wonderdog ist da! der K9 aus dem II macht eine Bruchlandung auf unserer Erde, und die Aussicht, hier zu versauern, hebt seine Stimmung nicht gerade... Bis er sich mit einem kleinen Jungen anfreundet, der den Absturz gesehen hat. Eine tolle Freundschaft entwickelt sich - bis der cholerische Vater des Knaben erklärt, daß er keine riechenden Hunde im Haus dulde und Wonderdog unsanft vor die Tür setzt.

Leicht verwirrt durch diese Behandlung, sprintet der Weltraumpilot zu seinem knochenförmigen Raumschiff zurück und streift seinen Superanzug über. Man ahnt es, der Wunderhund mit magischen Kräften ist da! Er schwört, seinen kleinen Freund wiederzufinden. Wenn ihm unterwegs ein paar kampflustige Katzen in die Quere kommen, umso besser, denkt sich Wonderdog...

So, jetzt reicht's! Das Spiel ist stellenweise so abgedreht, daß Giger dagegen bürgerlich wirkt. Dieser Obermotz, zum Beispiel, läßt sich mit Worten kaum beschreiben. Sagen wir einfach, er ist nicht besonders nett...

Eines gleich vorweg: Dieses Spiel wird zur Kult-CD im erlauchten Kreis der Mega-CD-Besitzer werden! Die lange Vorgeschichte wird (ganz auf Japanisch) erklärt und sieht extrem comicartig aus. Sie ist ohne Zweifel das beste Intro auf Mega-CD.

Das Titelbild zeigt Wonderdog in voller Pracht, aber zu seiner Ehre sei gesagt, daß seine roten Unterhosen von Bedeutung im Spiel sind. Sehen wir also gnädig über sie hinweg... Die funkige Musik geht sofort ins Ohr, und die Spotlighteffekte sind süß. Es gibt Optionen für die Feuerknopfbelegung, Musik- oder Soundproben, oder die Wiederaufnahme eines Spiels per Paßwort.

Wenn man das Spiel beginnt, verliert man vor lauter Begeisterung über die Sprites und tollen Hintergrundgrafiken gleich ein Leben. Letztere können sich ohne

PROTIP Benutzt den Wirbelwind (kurzzeitige Unbesiegbarkeit), um durch schwierige Levelabschnitte durchzusausen. Das spart Zeit und bringt Euch in Spielabschnitte, die Ihr mit anderen Cheats nicht erreichen könnt!

Manchmal kommt der Superhund nur weiter, wenn er unter Erdblöcken hindurchläuft. Ab und zu findet er auf die Weise auch Geheimlevel.

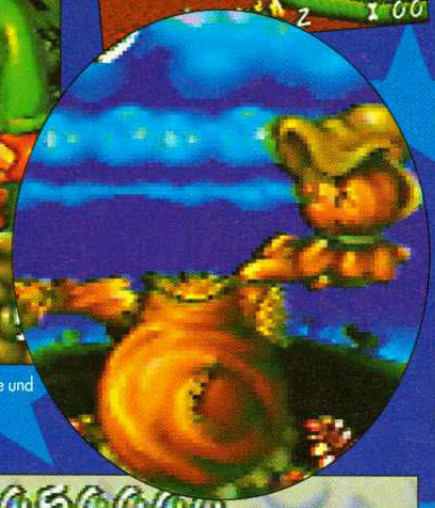
WONDER DOG

Überall sind versteckte Räume, in denen Wonderdog nach Herzenslust stöbern kann.

Weiteres mit denen des kleinen blauen Stacheltiers messen - und zu ihren Gunsten! Butterweich und igelschnell bewegt sich der Vierbeiner durch die Lande, daß es eine Freude ist.

Im Gegensatz zu Sonic (nennen wir ihn ruhig beim Namen) ist der Superhund leicht bewaffnet. Seine rotierenden Sterne springen funkenwerfend durch den Bildschirm. Sie können einzeln geworfen oder per anhaltendem Knopfdruck hochgefahren werden (dann zeigt ein Kraftmesser am unteren Screenrand die Stärke der Sterne an), um dann alles um sich herum gnadenlos wegzupusten. Außerdem beschleunigt der Knuffelköter beim Laufen. So kann er über größere Entfernungen hinwegspringen.

Die Level sind natürlich voller Hindernisse und Monster. Spielen die ersten Abschnitte noch auf der Erde, geht es (eigentlich ziemlich unlogisch) im abgedrehten Science-Fiction-Milieu weiter. Dort kloppt Wonderdog sich mit waschechten Aliens, unsichtbaren Männern, dem irren Walroß auf dem Pogostab und vielen anderen Ausgeburten einer durchgeknallten Phantasie. Die schon verückten Level verbergen auch jede Menge Geheimräume und unsichtbare Plattformen, die zu Extras oder Bonushöhlen führen. Durch einige der Oberflächen, aus



Au weia nochmal! Ist es nicht niedlich, unser weibliches Endmonster? Wer denkt sich bloß diese und ähnlich verrückte Herzchen aus, ohne in Drogenverdacht zu kommen?

denen die Landschaften bestehen, kann Wonderdog sich durchbohren. Manchmal erreicht er dadurch weitere Geheimräume, aber oft zwingt ihn schiere Notwendigkeit zum Drillen.

Falls Ihr mal über ein Smilie-Icon stolpert, wundert Euch nicht, wenn Wonderdog sich hinsetzt und ein wenig meditiert. Eine Horde von Smileys schwärmt dann von ihm aus und zeigt alle Geheimplattformen des Levels an. Was für eine Spielerleichterung! In ihnen gibt es einen Bonusraum, in dem Ihr innerhalb begrenzter Zeit von der Decke hängende Glocken läuten müßt. Das klingt nicht weiter schwierig, ist es aber, denn man muß haargenau springen, um die Plattformen zu treffen, die zur letzten Glocke führen! Schafft man es, wartet eine saftige Belohnung, aber die verraten wir nicht auch noch. Es lohnt sich jedenfalls...

Nach jedem obligatorischen Obermotz des Levels (manche sind einfach IRRE! Mein persönlicher Liebling ist die mutierte Hausfrau mit dem Nudelholz!) erhaltet Ihr ein Paßwort. Damit könnt Ihr das Spiel jederzeit in diesem Level neu beginnen. Die reichlich vorhandenen Continues reizen, das Spiel in einer langen Sitzung durchzutesten, doch selbst mit Kaffee- und Essenspausen dauert es eine Weile.. Man sollte sich den Spaß wirklich nicht auf diese Weise verderben, auch wenn es sehr viel Disziplin erfordert, den Finger nicht ständig über dem Startknopf schweben zu lassen (wir wissen, wovon wir reden...)!

Wir sind uns immer noch nicht einig, was dieser Obermotz darstellen soll. Aus irgendeinem Grund rollt er jedenfalls in seiner Half-Pipe hin und her und bläst Rauch durch die Ventile. Diese Grafiker...

Was dem Igel die Ringe, sind dem Hund - natürlich - seine Knochen. Allerdings sind sie hier nicht der einziger Schutz des Heldentieres wie bei Sonic, sondern ergeben am Ende jedes Levels Bonuspunkte. Ihr solltet sie also nach Möglichkeit aufsammeln.

Einen winzigen Schwachpunkt hat leider auch dieses tolle Spiel - den Sound. die klaren, stimmigen FX sind nämlich äußerst sparsam eingestreut worden. Aber vielleicht liegt das gar nicht an den Herstellern, denn so geht es fast allen Mega-CD-Spielen.

Wer unbedingt meckern will, wird sich darüber auslassen, daß Wonderdog dem blauen Liebling Sonic zu ähnlich ist. Das ist aber Geschmackssache. Es gibt sowieso kaum noch orginelle Spielprinzipien, und das ist mit ein so fantastisch gemachtes Jump-`n`-Run jederzeit willkommener als ein mißlungener "Mustermix".

Wonderdog ist ein rundum gelungenes, erstklassiges Spiel mit hohem Suchtpotential und Langzeitwirkung. Wenn Ihr noch nicht vom Mega-CD überzeugt seid, zählt Eure Scheine und seht Euch dieses Spiel an. Ich spreche aus Erfahrung...

WONDER DOG

SEGA ● PREIS n/v

FORMAT	CD
SPIELER	1
STUFEN	9
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	Paßwort

AKTION — STRATEGIE

GRAPHIK 92%
▲ Intrografiken und der Held sind spitzenklasse.
▲ Zum Teil die besten Hintergrundgrafiken, die ich je gesehen habe!

SOUND 88%
▲ Wahnsinnsmelodien zum Mitjaulen.
▼ Viiiel zu wenig Soundeffekte.

SPIELABLAUF 90%
▲ Schnelle Level regen Geist und Auge an.
▼ Sie sind sich nur zu ähnlich.

ANFORDERUNG 86%
▼ Man kann den Schwieirgkewitsgrad nicht einstellen...
▲ ..doch wen schert's? Es gibt maassenhaft zu finden. Socken wir's ein!

PROSCORE 90%

Dies ist eines der SEHR wenigen Spiele, die bislang die Technologie der Mega-CDs wirklich nutzen.

SUPER OFF ROAD

Super Off Road ist die neueste Version eines Pile 'em Up Racing-Simulators im Game-Gear-Format. Die Mega-Drive-Version ist bereits erschienen und erfreut sich unter den Gamepros wachsender Beliebtheit. Das Spiel selbst hat keine nennenswerte Storyline und ist damit genau das Richtige, wenn man nur mal seinen Frust auf Gott und die Welt austoben will. Begriffe wie Fairplay oder Sportmoral sucht man hier vergeblich. Es geht darum, Euren Monstertruck in der schnellstmöglichen Zeit über die Rennstrecke zu jagen und dabei Eure 3 Rivalen mit allen Mitteln auszuschalten. Dem Sieger winkt der Titel "Surpreme Champion of the Racetrack" und die leicht bekleideten Groupies gibt's als kostenlose Dreingabe noch dazu (von obszönen Mengen Cash mal ganz abgesehen). Natürlich müßt Ihr erst mal soweit kommen. Reizt Euch also die Aussicht, Platzhirsch der Rennstrecke zu werden, mehr Kohle zu machen als Theo der Waigel Schulden, und die Mädels im eigenen Etagenbett zu stapeln, dann tretet Ihr mit diesem Spiel jeden Tiger aus dem Tank!

Start bringt Euch über die Namenseingabe sofort auf den Racetrack und dann heißt es Gaspedal bis zur Ölwanne durchtreten. Die Rennstrecke mit ihren Hindernissen und Kurven sieht anfangs noch recht unschuldig aus, aber der Schein trügt - es gibt jede Menge Rampen, Sprünge und Steigungen, damit Ihr nicht zu schnell vom Fahrschüler zum Fahrlehrer avanciert. Diese künstlichen Hindernisse lassen Euren Wagen in alle Himmelsrichtungen trudeln, wenn Ihr übermütig werdet. Vorsicht ist also geboten, denn der Zeitverlust läßt sich nur schwer wieder aufholen. Ein weiterer Überraschungsfaktor sind natürlich Eure computergesteuerten Gegner, die keine Möglichkeit ungenutzt lassen, Euch mit den Feinheiten des Rennsports bekannt zu machen.

Der erste Truck, der vier Rundstrecken für sich entscheiden kann, gewinnt das Gesamtrennen. Der erste Track ist noch harmlos, aber dann geht's verschärft zur Sache. Die Strecken sind mit mehr und mehr Hindernissen zugebaut und die Wasserdurchfahrten lassen ein gewisses Nautilus-Feeling (20000 Meilen unter dem Meer) aufkommen. Bonuspunkte werden in Form von Cash (natürlich nur elektronisch) und Nitrozusätzen für den Kraftstoff ausgezahlt. Die Punkte können rings um die Rennstrecke eingesammelt werden.

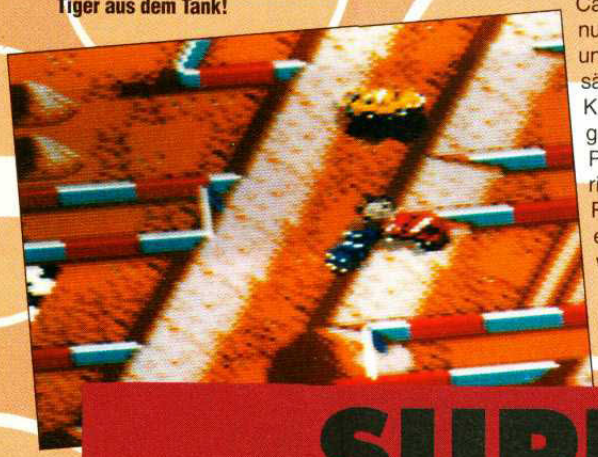
Die Steuerung ist kinderleicht, der Joypad lenkt den Wagen nach rechts oder links, Start pausiert oder setzt das Spiel fort, Button 1 beschleunigt das Fahrzeug und Button 2 führt dem Motor Nitrobooster für sofortige Turbobeschleunigung zu.

Könnt Ihr das Rennen ohne größere Verletzungen und Beschädigungen beenden, erhaltet Ihr bei der Siegerehrung einen dem Platz angemessenen Geldpreis. Mit dem Kies in der Tasche geht's dann in den Rallye-Shop. Hier gibt's dann die Goodies in Form von Power-Ups. Wie immer lohnt es sich, für qualitativ hochwertige Teile (die natürlich auch mehr kosten) das Preisgeld eine Weile mit sich herumzutragen.

Die grafische Darstellung von Super Off Road ist generell gut gelungen, obwohl die Fahrzeuge etwas zu klein und viereckig geraten sind. Der Sound ringt den meisten höchstens ein Stirnrunzeln ab und Soundeffekte sind so gut wie keine vorhanden. Allerdings nimmt das Rennen Eure ganze Aufmerksamkeit in Anspruch und da bleibt sowieso keine Zeit, um Musik zu hören oder Soundeffekte zu beurteilen.

PROTIP Werft Euer Geld nicht gleich zu Anfang für billiges Zubehör zum Fenster raus. Spart eine größere Summe zusammen und kauft Euch dann die hochwertigen, aber leistungssteigernden Ausrüstungsteile.

Die Rennstrecke hat es wirklich in sich! Ich setze immer die Nitrobooster ein, um die Rampe und die dahinterliegende Gerade zu bewältigen. Danach geht's nur noch bergab.



SUPER OFF ROAD

VIRGIN ● PREIS n/v

FORMAT	2Mbit
SPIELER	1
STUFEN	8
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	n/v

AKTION / STRATEGIE

GRAPHIK 80%
▲ Grafiken in guter Qualität, besonders die Rennstrecke.
▼ Die Fahrzeuge sind ein bißchen enttäuschend.

SOUND 70%
▲ Soundqualität mittelmäßig.
▼ Der Gametune ist auf die Dauer nervtötend.

SPIELABLAUF 82%
▲ 8 unterschiedliche Rennstrecken und schnelles Gameplay.
▲ Fesselnd mit stundenlangem Spielspaß.

ANFORDERUNG 86%
▲ Anfangslevel sind einfach, aber das bleibt nicht immer so.
▲ Alles in allem eine gute Herausforderung.

PROSCORE 84%

Ein brillanter Spielspaß, der Euch wahrscheinlich vom ersten Augenblick an fesseln wird. Für die Game-Gear-Konsole gibt's momentan keinen besseren Trackracer.

Falls es etwas gibt, was Kater absolut nicht (oder nur als Mahlzeit) leiden können, sind es Mäuse. Dies gilt um so mehr, wenn besagter Kater auf den Namen Tom hört. Tom greift zu verzweifelten Mitteln, um einen kleinen Nager namens Jerry einzufangen! Aber immer wenn Jerry Knies mit Erzfeind Tom hat, greift er tief in seine Trickkiste. Dabei geht's nicht zimperlich zu, Bombenwerfen und Fallenstellen sind noch die leichtesten Übungen, die Jerry auf Lager hat!

Tom gibt aber nicht so leicht auf, er hat schließlich jahrelang Erfahrungen in der Rolle des Verfolgers gesammelt und dabei mehr Mäuse gesehen als Ihr warme Mahlzeiten eingenommen habt. Dieser Kater hat eine Lebensaufgabe, und nichts, nicht einmal Elektroschocks, Verbrennungen dritten Grades oder komaähnliche Bewußtlosigkeit können ihn von dieser Aufgabe abbringen!

Eine supercoole Titelscreen, bebührend begleitet von passender Musik im MGM-Cartoonstil, ist der erste Hinweis auf das kommende Spielvergnügen. Das war's dann aber auch schon mal - kein Optionsmenü, nicht das klitzekleinste Optiönchen, nicht einmal eine Schwierigkeitsgrad-Einstellung. Kopfüber ins Spiel, heißt die Devise, es sei denn, Ihr möchtet einige Minuten damit verschwenden, Euch die zugegebenermaßen gelungene Demo reinzuziehen!

Die Randale beginnt in der Küche. Jerry dreht Euch eine Nase, nur um dann wie ein geölter Blitz abzuhauen. Halali, die Jagd hat begonnen. Jerry bleibt natürlich immer ein klein wenig außer Reichweite, aber immer nur ein kleines bißchen. Außerdem kann er aufgrund seiner Körpermaße nach Belieben unter Gegenstände kriechen und Tom muß sich wohl oder übel eine alternative Fangmethode suchen. Da geht's dann auch mal quer über die Küchenmöbel. Nun weiß ja jeder, daß es in der Küche heiß hergeht, mit rotglühenden Kochplatten, tropfenden Hähnen und natürlich den ab und an von Jerry geschmissenen Bomben. Es gibt keine bösen Buben, die Euch ans Leder wollen, und auch keine Bonuspunkte, aber wahrscheinlich wird Euch das nicht weiter auffallen, weil Ihr so damit beschäftigt seid, Euren nächsten Spielzug zu planen.

Jerry ist so schnell, daß Tom manchmal meilenweit zurückliegt. Der Trick liegt darin, einen gewissen Rythmus ins Spiel zu bringen.

Tom läßt sich problemlos über das Spielfeld bewegen, ist aber dabei frustrierend langsam. Ich für meinen Teil hätte gerne einen Kater gesehen, der sich ein wenig schneller bewegen kann, denn selbst eifrigstes Herumfingern am Joypad ringt Tom nicht mehr als einen müden Trab ab. Allerdings dauert es nicht lange, bis man sich an die (nicht vorhandene) Geschwindigkeit gewöhnt hat. Dagegen ist die Animation beider Sprites echt beeindruckend; Toms Bewegungen sind prima realisiert, allerdings sorgt Jerrys Geschicklichkeit dafür, daß er mehr oder weniger wie ein unbeholfener Klotz erscheint!

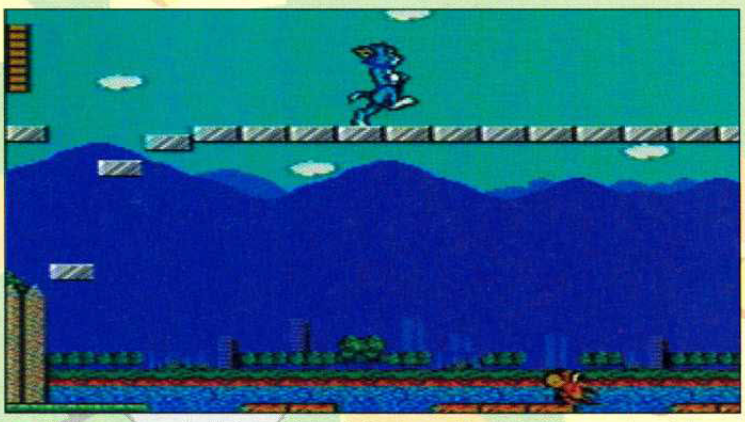
Der Küchenlevel läßt sich relativ einfach durchspielen, normalerweise dürftet Ihr hier also keine Probleme haben, Jerry einzufangen. In den vorausgegangenen Levels bringt es Jerry sogar fertig, sich umzudrehen und Euch die Zunge herauszustrecken, falls Ihr zu weit zurück liegt. Aber mit zunehmender Spieldauer passiert dies nicht mehr so oft. In Level 3 sind die Puzzle wesentlich schwerer zu lösen und Eure Köpfe fangen langsam, aber sicher an zu rauchen. Trotzdem läßt sich das Spiel relativ leicht beenden, aber laßt Euch von dieser Tatsache nicht allzusehr beeinflussen, denn der

In der Küche. Dieser Level ist relativ einfach, aber Ihr müßt versuchen, Jerry so früh wie möglich einzufangen, denn je weiter Ihr in die Küche vordringt, desto gefährlicher wird die Verfolgung. Außerdem müßt Ihr Euch noch vor Tassen und Untertassen aus dem Regal vorsehen, Jerry kann den Wurfgeschossen ausweichen, aber Tom kriegt jedemal was auf die Birne!

TOM and

THE

Gerade wenn Du denkst: "Jetzt hab ich Dich, Du kleiner Quälgeist", flitzt unser Nager wieder los. Jerry ist ziemlich wendig und wartet manchmal sogar auf Dich, um Dich zu verhöhnen. Darin liegt allerdings auch seine Schwäche. Mache ihm einfach vor, Du seist zu langsam und wenn er dann stehenbleibt, genügt ein Riesensprung. Geschieht Jerry auch ganz recht, mit so einer großen Klappe!



Nur wenn Du so schnell wie möglich über die Brücke rennst, kommt Tom sicher am anderen Ende an, obwohl er auch ein guter Schwimmer ist. Für Katzen ist die Schwimmeinlage sicherlich ein Novum, aber so ist das nun mal im elektronischen Wunderland!

PROTIP Beim Schwimmen müßt Ihr unbedingt unter Wasser bleiben, sonst verfangt Ihr Euch und werdet jämmerlich ertrinken!

Spielspaß wiegt diese Manko bei weitem wieder auf!

Mein einziger schwerwiegender Kritikpunkt ist die Spiellänge. 6 Level machen jedes Spiel ein wenig zu kurz, aber in einem leichteren Spiel wird diese Tatsache ganz besonders offensichtlich. Die Puzzle-Fans unter Euch haben die 6 Mäuse bestimmt innerhalb weniger Stunden eingefangen!

Dafür haben die Grafiken in Tom and Jerry ein fettes Lob verdient!

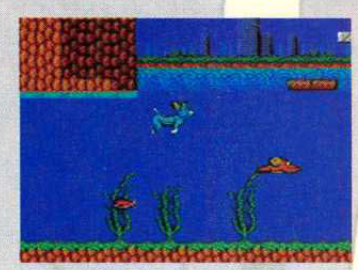
Der Cartooncharakter kommt hervorragend zur Geltung und die Sprites haben genau die richtige Größe. Wer die gleichnamige Fernsehserie kennt, weiß, wovon ich rede. Die Liebe zum Detail wird in allen Abschnitten deutlich, von den brillanten Hintergründen bis hin zum kleinsten Objekt. Selbst fallende Gegenstände wie Tassen und Untertassen sind detailgetreu wiedergegeben und die Spielästhetik läßt das Ganze zum wahren Augenschmaus ausarten. Gleiches gilt auch für die Musik. Die freundlich aufmunternden Merry Melodies besitzen einen einschmeichelnden Klang und gehen Euch tagelang nicht aus dem Kopf!

Die vergleichsweise einfache Herausforderung läßt sich in diesem Spiel durchaus vergessen. Es gibt jede Menge Puzzles, bei denen Ihr Euch die Haare raufen werdet, wenn Euch die Lösung nicht einfällt. Aber erst die Grafiken und der Sound machen dieses Spiel so richtig attraktiv, obwohl ich nicht ganz sicher bin, ob das allein ausreicht. Ergo: Wieder mal ein Spiel von Sega, das eine Menge verspricht, aber durch seine geringen Anforderungen an die Spielstärke enttäuscht.

TOM AND JERRY

SEGA ● PREIS n/v

FPRMAT	2Mbit
SPIELER	1
STUFEN	6
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	n/v



AKTION / STRATEGIE

GRAPHIK 85%
▲ Variationsreiche Grafiken im ganzen Spiel.
▲ Die Liebe zum Detail ist allgegenwärtig.

SOUND 80%
▲ Die Tunes sind genau das richtige für dieses Spiel.
▼ Wäre noch besser, wenn es mehr als 1 Melodie gäbe.

SPIELABLAUF 80%
▲ Die Puzzleelemente sind das Salz in der Suppe.
▼ Die Steuerung ist ein bißchen hakelig.

ANFORDERUNG 60%
▼ Die Level sind zu einfach.
▼ Das Spiel ist viel zu kurz.

PROSCORE 74%

Ein brillantes Spiel, das nur durch seine mangelnde Herausforderung und die viel zu kurze Spielzeit an Reiz verliert.

Was tun, wenn Dein schönes Fun-House von einer Rattenplage heimgesucht wird? Den Kammerjäger anrufen? Ein neues Quartier suchen? Kommt ja überhaupt nicht in die Tüte, schließlich heißt Du Krusty und bist von Beruf Clown. Derartige Probleme können Dir nur ein müdes Lächeln abgewinnen, schließlich hast Du ja noch Deine Kumpels Bart und Homer Simpson. Die beiden machen sich einen Spaß daraus, die lästigen Nager der Reihe nach über den Jordan zu befördern. No Problem, oder? Na ja, im Prinzip nicht, der Haken bei der Sache ist nur, daß Du die Ratten zu den Fallen führen mußt, wo Homer und Bart schon voller Vorfreude warten. Ach ja, außerdem warten da noch diverse Schlangen, fliegende Schweine und einige Außerirdische, um Dir Deinen Rattenfängergang richtig zu vermiesen. Du brauchst also nur aufzupassen, daß Du nicht zerquetscht, zerhackt, erschossen oder angespuckt wirst, bevor in Krusty's Haus wieder Friede, Freude, Eierkuchen herrscht. Na, glaubst Du immer noch, das Ganze sei ein Kinderspiel? Wenn ja, dann herzlich willkommen in Krusty's House of Fun...

Krusty steht's bis hier oben! Er benötigt tatkräftige Hilfe, um sein Haus von der üblen Rattenplage zu befreien. Du mußt den Ratten mit beweglichen Blöcken den Weg abschneiden, nach altbewährter Puzzleart Rohre zusammenstecken und versteckte Durchgänge finden, damit die Quälgeister schließlich ihr wohlverdientes Schicksal finden.

Krusty schildert die Situation auf einem hastig hingekritzelten Stück Papier. Kaum hast Du ausgelesen, findest Du Dich auch schon im Flur der Clown-Residenz wieder. Von jedem Flur gehen Türen in bis zu 14 Zimmer ab. Du mußt die Ratten in jedem Zimmer einfangen, bevor Du den nächsten Level beginnen darfst. Die Reihenfolge der Zimmer spielt keine Rolle, aber wenn Du das vorgegebene Zeitlimit brechen kannst, schenkt Dir Krusty noch einen Bonuslevel. Jeder erfolgreiche Level beschert Dir außerdem eine Urkunde, in der Krusty Deine Leistungen als Rattenfänger anpreist.

Level eins ist ein wahres Kinderspiel. Deine gefährlichsten Widersacher sind einige armselige

PROTIP Wenn Du einen Level beendet hast, merke Dir unbedingt das von Krusty ausgegebene Paßwort. Mit diesen Paßwörtern kannst Du bei einem Neustart direkt in den gewünschten Level einsteigen!

Hier saugt Krusty die Ratten in einen Gebläseschacht, der wiederum direkt zu Bart führt. Bart macht dann mit den Nagern kurzen Prozeß. Vor diesen zwei Jokern gibt es wirklich kein Entkommen.

KRUSTY'S FUN H

Schlangen. Schon ein einziges Wurfgeschoß in Form einer Sahnetorte ala Krusty-Spezial macht die Schlangen für immer unschädlich. Actionmäßig spielt sich hier so gut wie nichts ab. Das Gameplay ist langsam bis langweilig, aber leider notwendig, um in den nächsten Level vorzudringen.

Aber die darauffolgenden Level haben es dann in sich, denn die Zimmer werden immer komplizierter. Du mußt mehr Blöcke verschieben usw., um den Ratten den Fluchtweg zu versperren. Auch die gegnerischen Sprites (unter anderem fliegende Schweine und Außerirdische mit Laserpistolen) sind nicht mehr ganz so harmlos wie zu Anfang. Allerdings wird Dein Waffenarsenal auch entsprechend aufgerüstet. Nützliche Objekte wie beispielsweise Einweckgläser und Gebläseschächte kommen im dritten Level ins Spiel und gestalten das Gameplay wesentlich spannender. Leider bleibt aber das Fangprinzip grundsätzlich das gleiche und ein gewisser Gewöhnungseffekt läßt sich denn auch auf Dauer nicht vermeiden. Der Bewegungsablauf der Ratten bleibt ebenfalls in allen Levels identisch, sie tappen blindlings in jede Falle, die Du für sie ausgelegt hast. Die meisten Level lassen sich mit einiger Übung relativ schnell meistern, nur die letzten Level stellen eine halbwegs annehmbare Herausforderung an Deine Fähigkeiten dar.

Krusty und Bart schwingen sich sogar wie Tarzan durch die Gipfel, um die Plagegeister zu fangen. Mit den Blocks kannst Du die Ratten entsprechend lenken.

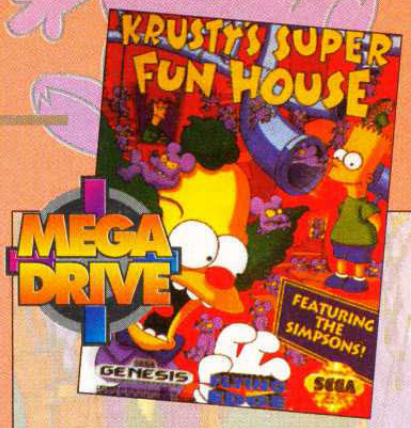
Die meisten Leute würden natürlich Rattengift auslegen, aber Krusty will die Ratten nun mal nach dem Motto "Warum einfach, wenn's auch umständlich geht" fangen.

Am besten sind im Spiel noch die Puzzle realisiert, die den Ratten den Weg versperren, aber nach circa 30 Minuten läßt das Spielinteresse doch gewaltig nach. Man wartet ständig darauf, daß etwas aufregendes passiert, nur leider tritt dieses Ereignis nie ein.

Die Grafiken sind reichlich phantasielos und ähneln sich in allen Levels. Die vorhandene Farbenpracht macht dieses Manko allerdings teilweise wieder wett, trotzdem läßt sich hier mit etwas gutem Willen noch eine Menge ausrichten. Die Power-Ups in Form von Werkzeugen sind gut gelungen, besonders in den höheren Levels. Auch die Animation der Sprites an sich ist nicht zu bemängeln, aber alles bewegt sich monoton und ohne Pep. Der Sound ist gelungen, trägt allerdings durch ständige Wiederholungen auch nicht gerade dazu bei, die Spielatmosphäre zu verbessern.

Krusty's Super Fun House zielt mehr auf jüngere Spieler oder unbedarfte Neulinge ab. Der geringe Schwierigkeitsgrad, ganz besonders in den ersten Levels, kann einen echten Gamepro nur kurze Zeit bei der Stange halten. Verspielte Naturen können sich mit dem Puzzle-Element sicherlich stundenlang die Zeit vertreiben, aber wenn's Action sein soll, reißt Dich dieses Spiel unter Garantie nicht vom Hocker!

SUPER HOUSE



KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

FLYING EDGE ● PREIS n/v

FORMAT	8Mbit
SPIELER	1
STUFEN	60
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	Paßwort

AKTION / STRATEGIE

GRAPHIK 75%

▲ Durchschnittliche, aber farbenprächtige Grafiken.

▼ Detailtreue sucht man hier vergeblich.

SOUND 80%

▲ Der Tune selbst ist eigentlich recht gut.

▼ Leider wird er zu oft wiederholt und nervt nach kurzer Zeit.

SPIELABLAUF 75%

▲ Zu simpel und ohne Reiz.

ANFORDERUNG 68%

▼ Die ersten Level sind zu einfach.

▼ Erfahrene Spieler haben das Spiel in Nullkommanichts geknackt.

PROSCORE 75%

Die ersten Level sind zu einfach, aber die darauffolgenden Level sind im Prinzip spielbar. Ein Spiel für lange Winterabende, aber bitte vor dem Kauf unbedingt ein Probespiel absolvieren!

SEGA
pro
Barcel
© 1988 COC

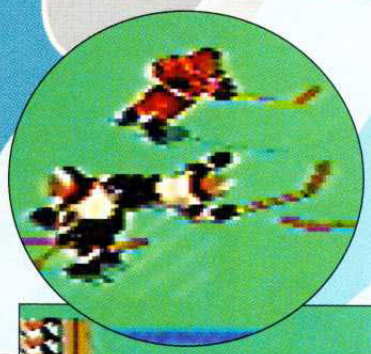
ona'92
OB 92. S.A. TM
227
14
OLYMPIC
GOLD

Toooooor! Nummer 22 kann den Keeper überlisten und knallt den Puck ins Netz! Mit dem Action Replay kannst Du Dir Deine ruhmreichen Momente wieder und wieder reinziehen!

Im Playoff-Modus werden alle Spieler im Turnier angezeigt. Es lassen sich aber auch einzelne Spiele austragen, damit Ihr Euch nicht Eure Chancen auf den Meistertitel verderbt!

Die Anzeigetafel zeigt die Ergebnisse des heutigen Spieltages nebst etwaigen Updates.

PROTIP Um einen besonders harten Gegenspieler auszuschalten, befördere ihn einige Male mit einem gut gezielten Bodycheck in die Banden. Die daraus resultierenden Verletzungen sind meistens genug, um ihn irgendwann auf der Trage vom Eis zu bringen. Außerdem bringt Dir ein Bodycheck im Gegensatz zu einem wohlplazierten Schwinger ohne Handschuhe keine Strafbankminuten ein.



Ho

MEGA DRIVE

NHLPA Hockey wird von allen Seiten als wichtiges Nachfolgespiel zu EA Hockey gepriesen. Aber wird das Spiel auch den hochgesteckten Erwartungen gerecht? Seien wir doch ehrlich! Jedesmal, wenn die Softwareproduzenten einen neuen Eishockey-Simulator auf den Markt werfen, wollen uns die Werbestrategen weismachen, das "Beste Eishockeyspiel" aller Zeiten sei endlich angekommen. Leider konnte die Realität diese Behauptungen bisher nicht untermauern. Bisher! Mit NHLPA Hockey betritt jetzt ein weiterer Eishockeysim die Arena. Das Spiel stammt vom gleichen Team, das uns auch schon EA Hockey und John Madden Football in die Wohnzimmer gebracht hat. Falls also jemand ein großartiges Spiel noch verbessern kann, dann sind es die Jungs von Electronic Arts!

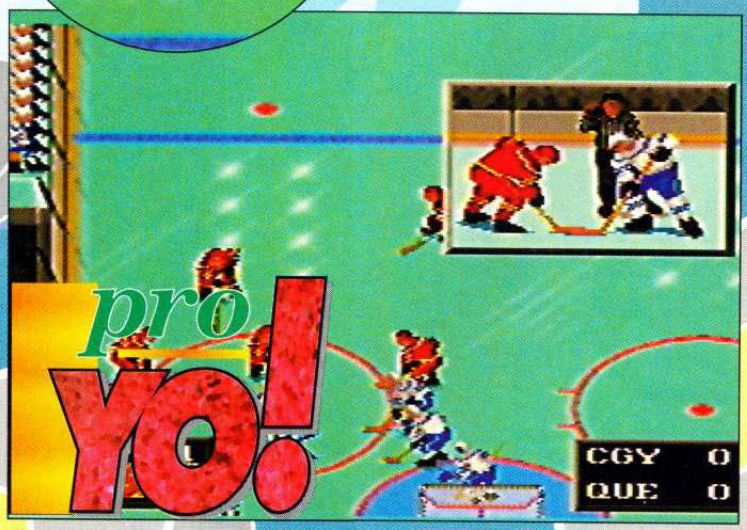
Die guten Neuigkeiten gleich zu Anfang. Die High-Speed-Action der Vorgängerversion ist erhalten geblieben, zusätzlich sind aber jede Menge Features neu hinzugekommen. Der Spielspaß ist also auch für die Marathonspieler unter uns gesichert. Es gibt mehr Teams, mehr Spieler, ausgeklügelte Statistiken und auf Wunsch genug Gewalt, um selbst abgehärteten "Blut-und-Eingeweide" Gamepros zu gefallen!

Genug geschwafelt, schnappt Euch Euren Eishockeyschläger, schmeißt den Puck aufs Eis und legt die Knochenschützer an, denn eins ist sicher, Weichlinge sind hinter Mutters Rockzipfel besser aufgehoben als beim knüppelharten NHLPA Hockey!

NHLPA Hockey erschlägt Euch förmlich mit seinen zahlreichen neuen Optionen. Denjenigen unter Euch, die sich erst einmal mit dem Eishockeysport vertraut machen möchten, rate ich, sich nicht kopfüber ins Getümmel zu stürzen, sondern sich erst einmal ein Exibitiongame anzuschauen. Außerdem gibt es Optionen für Spielzeit, Teamplay und Länge der Strafzeiten.

Die vitalen Statistiken jeder Mannschaft erscheinen auf dem Comparison-Screen und basieren auf der echten Saisonstatistik für das Jahr 1992. Außerdem lassen sich noch die individuellen Eigenschaften eines bestimmten Spielers abspeichern. Dadurch könnt Ihr genau erkennen, wer momentan ein Leistungstief hat und sich das Spiel besser von der Reservebank anschauen sollte.

Spiele werden im Umfeld eines Turniers abgehalten und nur die bessere Mannschaft zieht in die nächste Runde ein. Allerdings könnt Ihr gegen Mannschaften, die Euch besiegt haben, eine Art Revanchespiel fordern. Ein weiterer Vorteil ist die paßwortlose Speicherfunktion, mit der sich bereits gewonnene Spiele abspeichern lassen. Später könnt Ihr dann den Tabellenstand wieder einnehmen, ohne vorher ein Paßwort einzugeben.



Wenn das eigentliche Spiel beginnt, wird sofort die Action der Vorgängerversion spürbar: Schnelles Gameplay, ultraharte Brutalität und Schiedsrichter mit Blindenhund. Natürlich gibt es auch massenhaft neue Spielzüge, einer davon der wirklich spektakuläre Slap-Shot-Schmetterschuß! Die Torhüter haben seit der letzten Version eine Menge dazugelernt und sind jetzt nicht mehr so leicht zu überwinden. Auch die Spieler haben einige neue (faire und unfaire) Tricks gelernt. darunter auch die Hooking-Option (Schläger zwischen die Beine), deren Gebrauch meistens zu einem regelwidrigen Schlagabtausch zwischen den Spielern führt, wobei wieder mal reichlich Blut vergossen wird!

Das Gameplay selbst gestaltet sich echt slick und die Teamsteuerung ist ein wahrgewordener Traum. Manchmal artet das Spiel allerdings in ein richtiges Tohuwabohu aus, und zwar immer dann, wenn zu viele Spieler auf dem Eis sind und der Puck wie von

NHLPA HOCKEY 93

Geisterhand unter einem Haufen muskelbepackter Leiber verschwindet. Dann explodieren die Temperamente und es kommt zu tumultartigen Szenen. Nicht weiter störend ist die Tatsache, daß der Puck in der kameraähnlichen Perspektive immer im Bildschirmmittelpunkt bleibt und daher manchmal nur die Hälfte der Eisfläche zu sehen ist. Dadurch wird es schwierig, die Position der eigenen Spieler genau zu bestimmen.

Wenn das Spiel vorbei ist, werden die Scores berechnet und die Spielerstars gewählt. Gewinnt Eure Mannschaft, heißt es auf zur nächsten knochenbrechenden Spielrunde. Der Highlight-Screen hält Euch über den aktuellen Punktestand der gegnerischen Mannschaften auf dem laufenden. Das Spiel weiß durch seine Informationsfülle wirklich zu überzeugen, und für alle Eishockeyfans, die Informationen sind faktisch völlig korrekt.

Die Animationssequenzen sind echt geil und besitzen nicht den störenden Flackereffekt manch anderer Spiele. Sounduntermalung und Geräuschkulisse sind schlicht und einfach genial und brillant. Die Zuschauer reagieren auf das Gameplay mit entsprechenden Hoch- oder Buhrufen. Der Soundtrack mit seinen schnellen und dramatischen Passagen paßt haargenau zum Spiel und läßt eine richtige Wettkampfatmosphäre aufkommen.

Immerhin ist NHLPA Hockey der Vorgängerversion EA Hockey eine ganze Nasenlänge voraus. Falls Ihr das Original schon habt, seid Ihr gut beraten, wenn Ihr Euer Geld nicht für ein prinzipiell identisches Spiel ausgebt. Zählt das Original allerdings noch nicht zu Eurer Sammlung, zieht Euch NHLPA Hockey mit seinem ausgefeilten Gameplay garantiert in seinen Bann.

Dieser Screenshot zeigt eine Vollansicht des Eishockeystadions - komplett mit Zuschauermenge! Der Torhüter im Vordergrund langweilt sich momentan zu Tode, aber das kann sich von einer Minute zur nächsten ändern!

NHLPA HOCKEY'93

ELECTRONIC ARTS ● PREIS n/v

FORMAT 8Mbit
SPIELER 2
STUFEN 7
SCHWIERIGKEITSGRADE .....n/v
BESONDERHEITEN .....teamplay

AKTION
STRATEGIE

GRAPHIK 84%
▲ Supercoole Detailanimation und Hintergründe.
▲ Animation könnte nicht besser sein.

SOUND 96%
▲ Die Musik geht mit dem Spiel mit.
▲ Die Zuschauereffekte sind echt abgefahren.

SPIELABLAUF 92%
▲ Atemberaubend schnell und realitätsnah.
▼ Manchmal ein wenig verwirrend.

ANFORDERUNG 87%
▲ Jede Menge knüppelharter Teams zu besiegen.
▲ Selbst abgebrühte Gamepros spielen sich hier die Finger wund.

PROSCORE 92%

Ein super realisiertes Allroundgame, das Euch stundenlang beschäftigen wird! Brillante Actionszenen, aber wer eine völlig umgekrempelte Folgeversion erwartet, wird enttäuscht sein.

Jennifer Capriati TENNIS

Jennifer Capriati ist augenblicklich der jüngste Star in der Glitterwelt des Tennissports. Jennifer war bereits im zarten Alter von 13 Jahren der Favoritenschreck der etablierten Weltrangliste. Jetzt hat sie das geradezu biblische Alter von 16 Jahren erreicht und darf ab sofort auch schon mal ohne Begleitung in die Kneipe. Man darf wirklich gespannt sein, was da noch auf uns zukommt, aber wenn man der Werbung Glauben schenken darf, ist Jennifer der flotteste Käfer auf dem Mega-Drive seit Alisia Dragoon!

Auf dem Mega-Drive sind Tennis-Simulatoren nicht gerade Massenware, genauer gesagt, das einzige Spiel war bisher Grandslam Tennis. Die erfolgsverwöhnte Jennifer setzte sich also hin und entwickelte ein Tennisturnier, das Euch vom Hocker reißen soll! Die Teilnehmerliste liest sich wie ein Who's Who der Tennisprofis. Ihr könnt Euch in vier Turnieren gegen 12 Auswahlspieler in die Weltspitze katapultieren. Falls Ihr jetzt allerdings glaubt, es handelt sich wieder mal um ein einfaches Spiel für den Mega-Drive, schaut nochmal genauer hin, Eure Gegner sind nämlich nicht gekommen, um Ball zu spielen!

Ihr müßt schon aus besonderem Holz geschnitzt sein, um Jennifer Capriatis Tennis zu überleben. Nichts, nein absolut gar nichts, auch nicht das rigoroseste Trainingsprogramm, kann Euch auf das vorbereiten, was noch kommt!

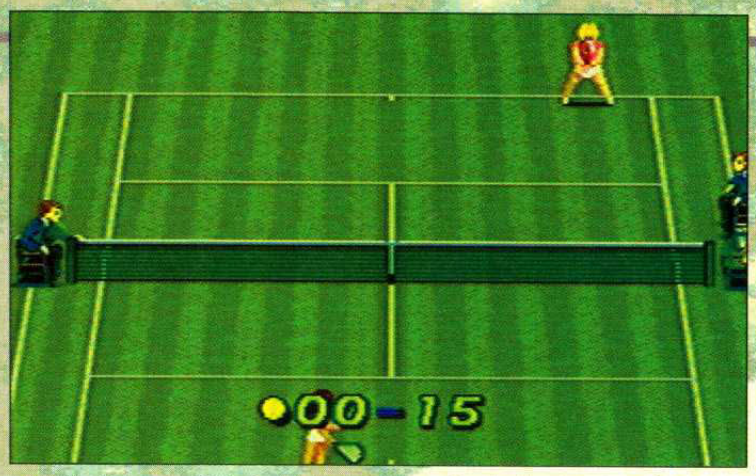
Schaltet Euer Maschinchen ein und schon erscheint Jennifer Capriati höchstpersönlich auf dem Bildschirm. So wie sie aussieht, will sie möglichst ohne Umschweife zur Sache kommen! Ein schneller Abstecher in den Options-Screen fördert eine Unmenge von Einstelloptionen zutage. Die beste Option ist mit Sicherheit, daß Ihr Euren eigenen Spieler entwerfen könnt. Zuerst kommen die Angaben zur Person wie Name, Rasse und Spieleigenschaften. Selbst ein Wechsel des Geschlechts für Euren gewählten Vertreter ist ohne weiteres möglich! Außerdem könnt Ihr zwischen drei verschiedenen Platzarten wählen und die Länge eines Matches festlegen (ein, drei oder gar fünf Sätze sind erlaubt).

Für alle Möchtegern-Boris Becker, die den Dreh noch nicht so ganz raushaben, gibt es die Möglichkeit, eine Trainingsrunde einzulegen. Eigentlich wurde dieser Modus konzipiert, um spielerische Schwachstellen auszumerzen, aber er hilft auch gewaltig, um sich auf die speziellen Platzverhältnisse vorzubereiten oder die punktgenaue Plazierung der Bälle zu üben. Aber bereits nach wenigen Minuten wird auch dem größten Capriati-Fan klar, daß der Trainingsmodus absolut keinen praktischen Zweck erfüllt. Der Coach hat zwar immer ein paar gute Ratschläge parat, will aber partout keinen Ball retournieren, er will halt, daß richtig Frust aufkommt.

Mit ein wenig Selbstvertrauen solltet Ihr sofort im Circuit-Modus beginnen. Ihr wählt einen Spieler und der Computer spielt den entsprechenden Counterpart (in diesem Modus lassen sich übrigens nur Einzel spielen). Verschwendet ruhig einige Gedanken an die Spielerauswahl, denn wenn das Spiel einmal begonnen hat, ist es für einen fliegenden Wechsel zu spät! Im Tournament-Modus geht es dann schon ganz anders zur Sache. Verliert Ihr auch nur ein einziges Spiel, fliegt Ihr aus dem Turnier und müßt wieder ganz von vorne beginnen (sehr ärgerlich).

Die Spielgeschwindigkeit hängt ganz von Euren Fähigkeiten ab. Ein ausgezeichneter Spieler kann das Gameplay beträchlich beschleunigen, während ein Anfänger wahrscheinlich die meiste Zeit damit verbringt, dem Ball hinterher zu rennen. Während des Spiels stehen Euch drei verschiedene Schlagtechniken zur Verfügung, die sich nach Eurer jeweiligen Position zum Netz richten. Leider sind die Schläge (mit Ausnahme des Schmetterballs) fast identisch. Die Schmetterbälle sind allerdings eine Wissenschaft für sich, man braucht schon etwas Übung, bis man den Dreh raus hat. Trifft der Ball nicht genau die Schlägermitte, fliegt er in alle möglichen Richtungen über den Platz. Wirklich schade, daß die Programmierer bei der Realisierung der Schlagtechniken gebummelt haben, denn die unverkennbaren Ähnlichkeiten der einzelnen Schlagarten stumpfen das Spielgeschehen doch sehr ab.

Die Tennisplatzgrafiken sind zwar recht simpel gehalten, aber für das eigentliche Spielgeschehen gerade ausreichend. Leider sind die Sprites



Jennifer hat so ihre Probleme gegen die Nr. 2, Sellers aus Kanada. Aber einige Asse müßten eigentlich genügen, um ihr wieder Oberwasser zu geben!

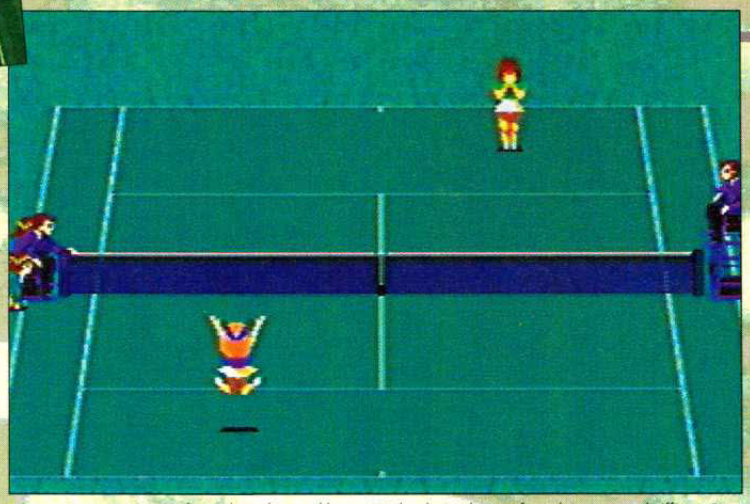
PROTIP Wenn Ihr die Spieleigenschaften Eures Spielers einstellt, müßt Ihr die vorhandenen Fähigkeiten zu gleichen Teilen anlegen, ansonsten fegt Euch der Gegner respektlos vom Platz!

SWING	
HAND	LEFT
SPIN	DRIVE
FORE	DOUBLE
BACK	DOUBLE

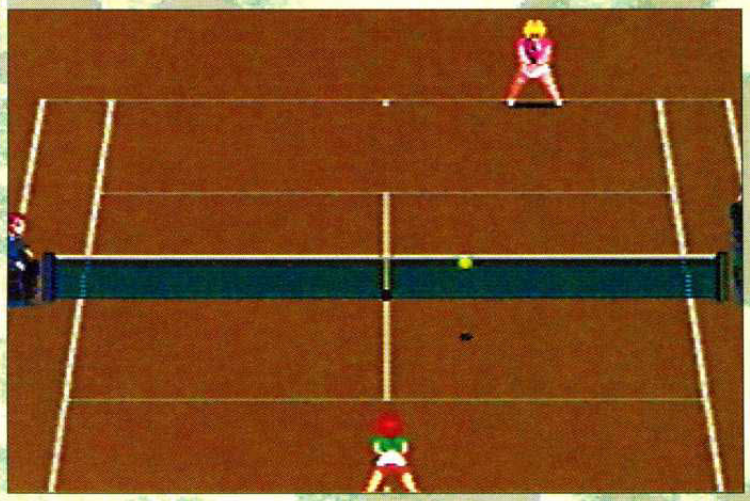
ein wenig verschwommen geraten und scheinen allesamt riesige, schwarze Augen zu haben. Die Hechtsprünge nach einem Ball sowie die Aufschläge sind rasant und seidenweich gelungen, aber wenn sich die Spieler seitwärts bewegen, scheinen sie auf einem Luftkissen zu schweben, ohne die Beine zu bewegen. Mängel in der Animation werden auch in der Schlußsequenz deutlich, wenn der Spieler nach einem gewonnenen Match Freudensprünge ausführt, die mehr an einem Veitstanz erinnern.

Der Sound ist nicht der Rede wert. Es gibt keine Begleittunes oder sonstige Ablenkung, während das Spiel abläuft. Die einzige Musikuntermalung ist im Titel-Screen zu finden. Die Soundeffekte beschränken sich auf ein einfaches Schlaggeräusch, wenn der Ball den Schläger trifft. Dazu kommt noch die klägliche Geräuschkulisse der Zuschauer, ein Geräusch, bei dem die Fußnägel abheben - ohne diese Kulisse wäre das Spiel wahrscheinlich besser zu ertragen. Die digitalisierten Spracheinlagen versuchen, das angeknackste Image wenigstens teilweise wieder zu restaurieren, aber leider ohne Erfolg. Schieds- und Linienrichter können Ihre orientalische Herkunft nicht verleugnen, denn sie sprechen durchweg mit einem starken japanischen Akzent, der die ohnehin schon schlecht digitalisierten Linecalls und Spielstände nahezu unverständlich macht.

Die limitierten Schlagtechniken, mangelhafte Soundqualität und ernüchternde Grafiken machen es schwer, länger als einige Sätze bei der Stange zu bleiben. Mich überfiel schon nach kurzer Zeit gähnende Langeweile, selbst im Zwei-Spielermodus. Dieses Spiel glänzt ganz bestimmt nicht durch seine Spielbarkeit und verstärkt wird dieser Umstand noch durch das frustrierende Start/Stop-Gameplay. Selbst wenn Tennis Euer Lieblingssport ist, dieses Spiel kann ihn Euch empfindlich versauern. Meine Empfehlung: Wartet noch ein Weilchen, denn Amazing Tennis von Absolute Entertainment und Andre Agassi's Tennis von Tecmagik sitzen bereits in den Startlöchern.



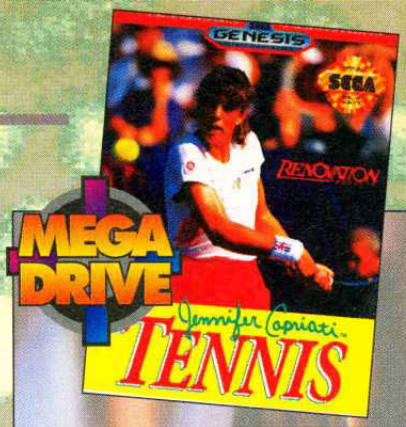
Jaaaaaaa! Erster der Weltrangliste und bester Spieler der Welt! Jennifer sieht's etwas verkniffener. Sie ist nicht mehr die ungeschlagene Nummer 1 und heult sich vor allen Zuschauern die Augen aus!



Lehmplätze lassen den Ball hoch abspringen, aber dafür sinkt die Geschwindigkeit. Künstliche Beläge haben keinen Einfluß auf die Ballgeschwindigkeit, während Grasplätze verhindern, daß der Ball zu hoch abspringt. Wählt Euren Tennisplatz mit Bedacht, damit Euer Spieler sein Bestes geben kann!

Es ist schon eine gute Idee, die Spieleigenschaften Eures Spielers nach Euren Wünschen zu ändern, aber trotzdem werdet Ihr nicht in der Rangliste geführt, bis Ihr mindestens ein Turnier gewonnen habt.

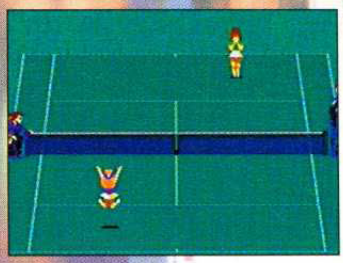
Achtung, fertig, los! Ab geht er, der Peter, für ein Einzelsatzspiel zwischen diesen Tennisstars. Wenn Ihr nicht fit genug seid, macht Euch vielleicht eine Trainingsrunde wieder etwas Dampf.



JENNIFER CAPRIATI TENNIS

RENNOVATION ● PREIS n/v

FORMAT 8Mbit
SPIELER 2
STUFEN 16
SCHWIERIGKEITSGRADE 4
BESONDERHEITEN ..... Paßwort



AKTION
STRATEGIE

GRAPHIK 71%
▲ Einfache Grafikdarstellung für simples, schnelles Spiel.
▼ Die Sprites sind zu ruckhaft, zu wenig Rahmen für die Animation.

SOUND 62%
▲ Limitiert wäre übertrieben.
▼ Digitalisierte Spracheinlagen sind das Letzte.

SPIELABLAUF 68%
▼ Stop/Start-Gameplay mit langen Pausen.
▼ Wiederholungen stumpfen das Spiel nach gewisser Zeit ab.

ANFORDERUNG 70%
▲ Jede Menge Matches mit zahlreichen bekannten Spielern.
▼ Aber habt Ihr auch lange genug ausgehalten, um sie alle durchzuspielen?

PROSCORE
69%

Nur phantasielose Spieler, die Spaß daran haben, ständig Volleys zu retournieren, kommen hier auf ihre Kosten. Für den Rest - langweilig und einfallslos.

The Legend of Galahad

Galahad sucht in einer der vielen Höhlen den versteckten Schlüssel. Er muß sich an vielen Fallen vorbeikämpfen und viele Gegner töten.

Ein Gespann hilft uns dabei, in höhere Ebenen zu gelangen.

Es gibt genügend Schätze in den Höhlen; Dir wird das Geld also nicht so leicht ausgehen.

MEGA DRIVE

Mirafon Cimmerian ist der größte Zauberer der Welt, aber seine teuflische Idee ist es, König Arthur zu treffen. Wieso? Es hört sich nicht gut an. Wir vermuten, daß der böse Kerl nichts Gutes im Schilde führt und dem König schaden will. Um sein Ziel zu erreichen hat er die Prinzessin gekidnappt und den Schatz gestohlen, in der Hoffnung, daß der König ihn so aufsuchen wird.

King Arthur hat da aber ganz andere Pläne – Dich! Du bist Galahad, der Sohn Lancelot's und der Advokat des Königs, und es liegt an Dir, die Prinzessin zu befreien und den Fiesling in die tiefe Dunkelheit der Erde zu verbannen. Leicht wird das aber nicht werden!

Das eigentliche Spielziel bei Galahad besteht darin, in verschiedenen Level herumzulaufen und Gegner dabei zu töten, Schlüssel aufzunehmen und so die königliche Prinzessin zu finden und den bösen Gegner zu besiegen.

Im Optionsmenü kannst Du zwischen drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen auswählen ,die von 'Training' über 'Normal' bis hin zu 'Hart' reichen, wobei der letzte wirklich hart ist. Der Fehler des Spieles besteht darin, daß Du jedes Mal wieder von vorne anfangen mußt, wenn Du das Gerät ausstellst.

Die erste Aufgabe besteht darin, den Schlüssel zu finden, der das Tor zur nächsten mysteriösen Welt öffnet. Diese ersten Level führen Dich wirklich leicht in das Spiel ein, aber sei gewarnt vor den späteren.

PROTIP Wenn Du Monster töten willst, so stelle Dich in einer geringen Entfernung vor sie hin und treffe sie dann. Wenn Du aber frontal auf sie zustürmst, dann werden sie Dich immer als erstes treffen.

Die Gegner zu erledigen sollte dabei gar nicht mal so das große Problem sein, da Du Dir neben Deinem Standardschwert noch ein paar nette andere Waffen im Shop kaufen kannst.

Neben einigen Rollenspielelementen ist es ein Plattformspiel, welches an manchen Stellen an ein shot-'em-up erinnert. Es gibt viel Aktion und das Interesse bleibt eigentlich immer da, da die Level so kurz sind.

Die Grafiken von Galahad sind gut (aber nicht überraschend), mit einigen obligatorischen mystischen Charakteren, niedrig fliegenden Vögeln und Fledermäusen und vielen Schätzen, die im -wahrsten Sinne des Wortes- auf der Straße liegen. Seine Animation ist wirklich gut gelungen (ich liebe besonders diejenige, wenn sein Cape nach oben weht, wenn er gerade springt). Manchmal verschwindet er jedoch einfach so von der Bildfläche.

Ich mag diese Plattformspiele mit Rollenspieleinlagen. Du wirst zwar nichts Neues finden, aber es macht Spaß, es zu spielen.

THE LEGEND OF GALAHAD

ELECTRONIC ARTS ● DM120,-

CART SIZE	8Mbit
SPIELER	1
STUFEN	21
SCHWIERIGKEITSGRADE	3
BESONDERHEITEN	Paßwort

AKTION

STRATEGIE

GRAPHIK 70%
▲ Detailreich und farbenfroh.
▼ Galahad verschwindet manchmal.

SOUND 80%
▲ Verbessert die Atmosphäre.
▲ Viele verschiedene Musiken.

SPIELABLAUF 75%
▲ Kurze Level erhöhen das Interesse.
▼ Nur etwas zu schnell.

ANFORDERUNG 75%
▲ Viele zähe Monster und schwierige Stellen.
▼ Nach einiger Zeit kommt Frust auf.

PROSCORE

74%

Dies ist ein durchschnittliches Plattformspiel, das durch Rollenspielelemente unterstützt wird. Alles in allem dennoch ein spielenswertes Modul.

KING COLOSSUS

KING COLOSSUS
SEGA ● PREIS n/v

FORMAT	8Mbit
SPIELER	1
STUFEN	9
SCHWIERIGKEITSGRADE	3
BESONDERHEITEN	Paßwort

AKTION / **STRATEGIE**

GRAPHIK 70%
▲ Viele Sprites und detailreiche Hintergründe.
▼ Die Animationen sind etwas eckig.

SOUND 70%
▲ Wirklich hübsche Musik.
▼ Aber nicht sehr abwechslungsreich.

SPIELABLAUF 62%
▼ Man stirbt zu schnell!
▼ Leider alles in japanisch.

ANFORDERUNG 65%
▲ Viele verschiedene Level.
▼ Man tötet die Gegner zu leicht.

PROSCORE
63 %

Solltest Du japanisch sprechen, kannst Du Dir dieses Spiel zulegen. Wenn nicht, wäre es weise, auf eine deutsche oder englische Version zu warten – wenn es sie jemals geben wird!

Du wirst Dich verschiedenen Monsterinsekten in den Gegenden gegenübersehen und Du wirst auch auf große Wächter treffen, die Dir das Leben schwer machen. Der Schwierigkeitsgrad ist gestaffelt; je weiter Du in einem Level voranschreitest, desto schwieriger wird es. Abgesehen von den Sprachschwierigkeiten hat mich auch gestört, daß mein Held zu schnell starb. Sobald Du von einem Gegner getroffen wirst, ist das Spiel zu Ende. Das ist wirklich nervtötend, da Du jedesmal neu beginnen mußt. Wie auch immer, es ist ein sehr detailreiches Spiel und ich habe es trotzdem gespielt, obwohl ich nicht japanisch spreche.

PROTIP Wenn Du gegen Monster kämpfst, so halte sie immer eine Armlänge entfernt. Wenn sie Dich berühren, so stirbst Du, aber Du kannst sie leicht töten, wenn Du einfach einen Schritt zurückbleibst.

"Bitte hilf uns, da Du, tapferer Held, uns retten kannst. Unser Königreich ist vom Bösen heimgesucht worden." Du kennst die Geschichte, Du hast sie schon eine Million Male gespielt, das gute alte Rollenspiel.

King Colossos heißt das Spiel diesmal, und Du bist der tapfere Held, der das heilige Königreich retten wird. Töte die Killer (die Japaner lieben reizende Gegner) und besiege die Truppen der Gegner bei Deinem Abenteuer, in dem Du das Land seinen rechtmäßigen Bewohnern wiedergeben willst.

Du kannst das Schloß nur betreten, wenn Du die richtigen Gegenstände bei Dir hast. Welche das sind? – Keine Ahnung!

Am Anfang Deiner Suche mußt Du mit Deinem Vater und einem 'seltsamen' Mädchen reden, damit Du Lebensenergie erhältst.

Obwohl Du stark bist, wird die Mission, die vor Dir liegt, sehr zäh und nur der Tapferste wird sie überleben. Wenn Du tapfer genug bist, dieses Abenteuer zu bestehen, dann beginne jetzt.

Auf dem Optionsschirm können drei verschiedene Schwierigkeitsstufen eingestellt werden, die von leicht über normal bis zu hart reichen. Gib den Namen Deines Kämpfers ein (obwohl dieser sehr stark von Deinen Übersetzungsfähigkeiten abhängt) und Du kannst sofort einsteigen. Das Spiel beginnt, nachdem Dir Deine Eltern noch ein paar weise Ratschläge gegeben haben, wie Du Monster töten kannst.

Dann kommst Du automatisch in ein anderes Optionsmenue, bei dem Du Dich entscheiden mußt, welche Feinde Du als erstes töten möchtest. Es gibt neun verschiedene Gegenden und sie sind alle sehr detailreich gezeichnet. Von kleinen englischen Hütten bis hin zu antiken griechischen Tempeln reicht die Landschaft – und das alles in einem Königreich.

MEGA DRIVE

Hier sind einige der Monster zu sehen, die man töten muß, um das Land seinen Besitzern wiederzugeben. Sie sind leicht zu töten, aber besonders dann, wenn Du bessere Waffen hast und besondere Gegenstände. Die Viecher sehen zwar sehr gefährlich aus, aber ein paar Schläge reichen schon ...

GAME GEAR

Chuck Rock, der Prinz der Steinzeit, ist aufgeregt. Gary Critter hat seine hübsche Frau Ophelia entführt und Chuck ist bereit, für sie bis ans Ende der Welt zu laufen. Er wird alle Ozeane überqueren, die höchsten Berge besteigen und das alles zum Zeichen seiner Liebe. Viele seltsame Bestien sind dort draußen ,um Chuck aufzuhalten. Seine einzigen Waffen sind die vielen Steine, die überall in der Wildnis herumliegen und sein dicker fetter Bauch. Chuck läßt es nicht zu, daß man ihn aufhält. Seine Dinosaurierfreunde helfen ihm, Trampolin zu springen, zu fliegen, oder seinen Weg zum Sieg freizuschießen. Ungabunga! Aber kann Chuck die Reise überleben und Ophelia zurück in seine Hütte führen, um mit ihr einen Brontoburger zu essen?

PROTIP Benutze die Steine, um Dich selber vor höher gelegenen Gegnern zu schützen. Dies läßt Dir die Möglichkeit, Dich frei zu bewegen, bis Du aus der Gefahrenzone bist.

Die Titelscreen erscheint sofort nach dem Einschalten mit vielen bunten Bildern und einer lustigen Musik. Ein schneller Weg zur Optionsscreen und wir sehen, daß solange keine Veränderungen möglich sind, bis wir ein Paßwort haben.

Der erste Level führt Dich in den tiefen Dschungel. Es gibt nicht gerade viele Gegner auf den ersten Bildern dieses Levels – es ist also die Zeit da, sich mit der Steuerung und dem Spiel vertraut zu machen. Man schmeißt Kokosnüsse von den Bäumen herunter auf ihn, Alligatoren schnappen zu und Elefanten versuchen, ihm den Weg zu versperren. Der erste Level ist sehr einfach, Du mußt die Wachen nur ein paar mal treffen, und Du erhältst das nächste Paßwort. Für jeden einzigen Level, den Du beendest, erhältst Du ein anderes Paßwort; Du mußt also nicht wieder in schon gelösten Welten beginnen.

Mitten im Spiel wirst Du ein paar "Aufzüge" finden, die Chuck behilflich sind.

Die Grafiken des Spieles sind wirklich exzellent, sie sind zugleich cartoonhaft und auch realistisch. Die Farbpalette ist weit gefaßt und die Bilder und Hintergründe alle sehr detailreich. Man hat Chuck Rock sehr gut auf das Game Gear rübergebracht. Das Sprite läuft über den Bildschirm und nicht zu viele Details gingen verloren. Es macht wirklich viel Spaß, bei diesen sauberen Animationen und dem weichen 8-Wege Scrolling zu spielen.Das Gameplay ist lustig und simulationsgemäß. Du wirst überrascht sein, da es wirklich knifflig ist, besonders bei den Jagden, wo Geister Dich fangen können. Es ist zwar ein Plattformspiel, aber es gibt immer wieder Puzzleelemente, die das Ganze noch etwas auflockern.

Chuck Rock kombiniert fantastische Grafiken, witzige Musik und unterhaltsames Gameplay miteinander – einfach im Neandertal-Stil. Dieses steinzeitliche Plattformspiel ist das wirklich beste auf dem Game Gear, das ich seit Jahren gesehen habe – es wird Dich in sehr kurzer Zeit in seinen Bann gebracht haben.

pro Yo!

CHUCK ROCK

SEGA ● DM80,-

FORMAT	2Mbit
SPIELER	1
STUFEN	15
SCHWIERIGKEITSGRADE	n/v
BESONDERHEITEN	Paßwort

AKTION / STRATEGIE

GRAPHIK 88%
▲ Es ist eine Freude, solche farbenfrohen Bilder zu sehen.
▲ Sehr abwechslungsreich während des Spieles.

SOUND 85%
▲ Der Soundtrack unterstützt das Ganze noch.
▲ Die FX sind auch sehr schön gelungen.

SPIELABLAUF 90%
▲ Spaß und nochmals Spaß!
▲ Plattformspiel mit vielen Besonderheiten.

ANFORDERUNG 85%
▲ Sehr knifflig in höheren Levels.
▼ Die ersten drei sind aber zu einfach.

PROSCORE

90%

Dies ist eines der besten Spiele auf dem Game Gear seit langem – maximales Vergnügen.

SACKT EUCH EIN GAME GEAR EIN!

Domark macht sich auf den Sega-Konsole breit! Jetzt übertreffen sie sich selbst, indem sie in das Game Gear einfallen. An der Spitze stehen drei ihrer Top-Umsetzungen von Homecomputer-Spielen. Klax, Prince of Persia und Super Space Invaders.

DOMARK

ZU GEWINNEN !

1 GAME GEAR UND KLAX

Du kannst jetzt Deinen höchsteigenen Game Gear mit einer Kopie von Klax gewinnen. Wenn Du den 1. Preis nicht schaffst, könntest Du als 2. Preis die Super-Kopie von Prince of Persia kriegen. Und dann könntest Du immer noch einer der Glücklichen sein, die sich in diesem kalten Winter mit einem Klax-T-Shirt wärmen werden.
Beantworte einfach die Fragen, fülle die Form aus und schicke sie an:
Prince of Persia, SegaPro, Postfach 101905, 4630 Bochum 1.
Letzter Einsendetermin ist der 29. Januar 1993.

Zuerst kam Pong, dann gab es die zweite Offenbarung in der Computer-Game Geschichte: Space Invaders. das Spiel hat durch die Jahre jede Menge Veränderungen mitgemacht, aber keine hat die unerklärbare Spielbarkeit der Münzmaschinen erreicht. Domark wird dies ganz schnell ändern, indem sie die Super Space Invaders auf Dich loslassen. Jetzt kriegst Du eine Hearusforderung, die jedes andere Spiel dieser Art in den Boden rammen sollte.

ZU GEWINNEN!

5 fetzige KLAX T-SHIRTS

Klax ist das unübertroffene Taschen-Puzzle, das schnelle Spielhallenfähifkeiten mit der Strategie eines Politikers verbindet.. . Folge einfach Deinem Instinkt, um zu entscheiden, ob Du einen bunten Block auf den Haufen fallen läßt oder ihn Dir für später aufhebst. Behalte aber nicht zu viele Blöcke oder Deine Hände sind voll, und das Spiel ist vorbei.
Die originale Tengen-Spielhallenmaschinen schluckt die Münzen nur so und Du kannst sicher sein, das dieses Spiel die Batterien "schluckt."

ZU GEWINNEN

PRINCE OF PERSIA

Im Prince of Persia, führt Domark Dich in eine geheimnisvolle Welt von fiesen Arabern, Zauberlampen und fliegenden Teppichen. Dir bleibt nur eine Stunde, um Deine Freundin zu retten. Der tückische Grand Vizier hat sie gekidnappt und hält Dich in seinen tiefen und äusserst übelriechnden Kerkern gefangen. Nur wenn Du Deine akrobatischen Fähigkeiten anwenden und aus diesem Verlies entkommen kannst, schaffst Du es, Deine Geliebte zu retten.
Prince of Persia enthält einige der gekonntesten Animationen seit Disney und lässt sich brilliant auf dem Kompakt-Screen des Game Gear spielen.

PRINCE OF PERSIA WETTBEWERB

FRAGEN

1. Was ist der heutige Name von Persien?
a) Belgien
b) Australien
c) Iran

2. Wer war der erste Mann im Weltraum?
a) Neil Armstrong
b)Sonic the Hedgehog
c) Yuri Gagarin

3. Welcher Farbblock kommt in Domarks Klax nicht vor?

a) rot
b) gelb
c) schwarz

ANTWORTEN

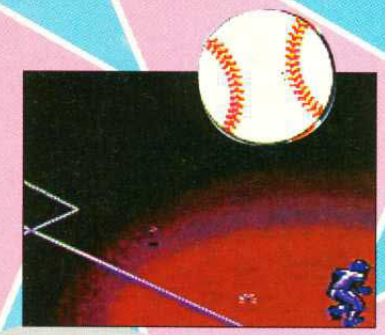
1) a b c

2) a b c

3) a b c

NAME ----------

ADRESSE



Stell' Dir vor, Du bist am Baseballfeld in einem Stadion. Es geht um das letzte Spiel der Saison, und die beiden besten amerikanischen Teams spielen gegeneinander. Das Stadion ist verzückt und die Mengen werden wild. "Nur in Amerika!" hör ich Dich heulen. Das mag so sein, aber alles ist möglich mit einem Mega Drive und einem kleinen bißchen Vorstellungskraft.

RBI Baseball 4 verspricht so toll zu sein, daß Du glaubst, auf dem Spielfeld zu stehen. Eine hohe Anforderung gemessen an jedermanns Standard!

Obwohl es um die vierte Version dieses Spiels geht, handelt es sich erst um die zweite Version für den Mega Drive. Die Programmierer haben neue Grafiken und Animationen sowie einen neuen Spielverlauf eingearbeitet. Alle zusammen tragen dazu bei, daß dieses Spiel noch besser ist als die Vorgänger! Es ist ein ganz neues Spiel. Laß' uns sehen, wie es funktioniert...

Tolle Grafiken bombardieren den Titelbildschirm nach dem Einschalten, und Du befindest Dich direkt außerhalb des Baseball Stadions in großer Vorfreude auf die Dinge, die Dich erwarten! Leider rufen die Titelbilder den Eindruck hervor, als ob sie flach aufs Gesicht fallen, denn sie sind nicht von irgendwelcher Musik begleitet. Kein guter Anfang. Aber noch ist nicht alles verloren, denn direkt danach siehst Du Dich einem riesigen Optionsbildschirm gegenüber.

Es gibt drei verschiedene Spiele, von denen eines ausgewählt werden muß. Play Ball ist ein normales Spiel mit 9 Innings, Home Run Derby ist ein Home Run Wettkampf, der über 20 Würfe (Pitchings) gespielt wird, und bei Game Breakers testet Dein bester Spieler seine Fähigkeiten gegen eine Wurfmaschine aus. Wähle dein Team, die Pitchers und die Aufstellung aus, und nachdem Du den Stapel mit statistischen Rückblicken durchgelesen hast, bist Du fast startklar!

Falls Du gegen den Computer spielst, wirst Du zuerst pitchen. So einfach wie es vielleicht aussehen mag, laß Dich nicht hereinlegen, denn eigentlich ist es sogar ziemlich schwierig. Diejenigen unter Euch, die RBI 3 gespielt haben, werden beim Pitchen keine Probleme haben, aber unerfahrene Spieler werden feststellen, daß die Gewöhnung einige Zeit in Anspruch nimmt.

Zu diesem Zeitpunkt wird das Spiel von der Position hinter dem Pitcher gesehen, aber es gibt Unterbildschirme in jeder Ecke, die es Dir erlauben, den Coach sowie die Feldspieler gleichzeitig zu sehen. Nachdem Du den Ball geschlagen hast, kannst Du Dich selber laufen sehen, während Du gleichzeitig die Feldspieler dem Ball nachjagen sehen kannst. Du hörst auch Rufe aus der Menge und Krach aus dem ganzen Stadion, wenn die Menge wild wird und die obligatorische Mexikanische Welle durchführt! Das alles hier spielt sich während des ganzen Spiels ab und gibt dem Geschehen ein wenig Atmosphäre. Die Geräusche beherrschen das ganze Spiel und die digitalisierte Sprache ist sehr eindrucksvoll.

Wenn Du an der Reihe bist, die Feldspieler zu stellen, bist Du eigentlich der Verantwortliche Deines Teams. Allerdings mußt Du in Realität nicht viel Arbeit selber machen. Hohe Bälle werden automatisch gefangen und sind somit "Out", und Deine Fähigkeiten sind auf das Hinterherlaufen hinter dem Ball und das Werfen beschränkt.

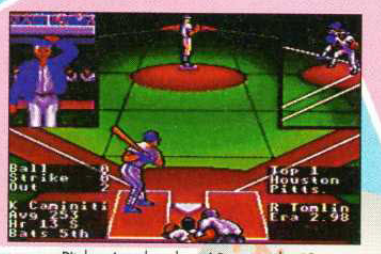
Statistische Information spielt eine große Rolle in der Strategie des Spieles. Fast die Hälfte der Anleitung ist von Informationen über die Spieler eingenommen, und deshalb gibt es keine Entschuldigung dafür, nicht das Beste von Deinem Team zu bekommen. Auf dem Bildschirm bombardieren Dich die Statistiken ebenfalls – Ballgeschwindigkeit, Zahl der Würfe, Home Runs usw. werden ständig zu Deiner Information auf den neuesten Stand gebracht.

Der wichtigste Fixierpunkt der Grafik ist die zentrale Wurfgegend, wo die Charaktere gut animiert sind und die Umgebung gut detailliert ist. Die Bilder der Menge sind hervorragend, und der Coach, der außer sich ist und wild gestikuliert, ist auch ziemlich lustig! Im übrigen Spiel wird der Eindruck erweckt, daß man

Bereite Dich auf den Schlag vor – alle Pitchers werfen mit unterschiedlicher Geschwindigkeit, deshalb werden einige Bälle leichter zu schlagen sein als andere. Wie auch immer, alle Pitchers werfen ziemlich schnell, also paß' gut auf.

Wähle Deine Mannschaft aus einer großen Auswahl von Spielern. Alle haben ihre eigenen Stärken und Schwächen.

Du kannst Dein Team aus dem Optionen-Bildschirm auswählen. Dabei gibt es eine große Anzahl von Fakten für Statistiker.



Pitchen ist sehr schwer! Benutze die "Game Breakers" Option, und das Pitchen zu üben und einen besseren Wurf in einem richtigen Spiel zu haben.

R.B.I. 4 BASEBALL

RBI 4 BASEBALL

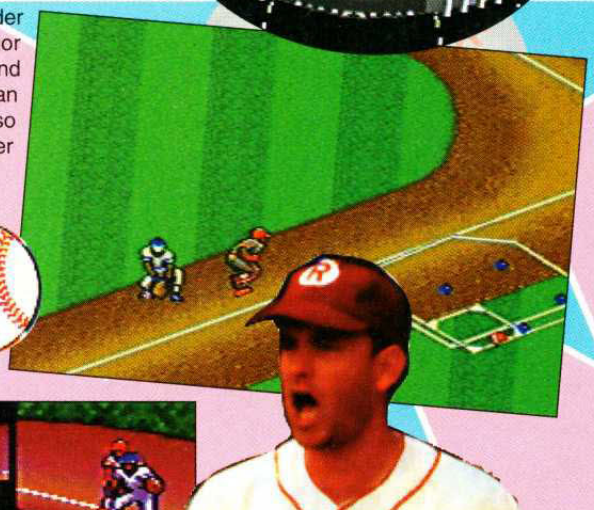
TENGEN ● PREIS n/v

FORMAT 8Mbit
SPIELER 2
STUFEN ..... n/v
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN ..... Paßwort

PROTIP Wenn Du pitchst, halte Dich an die Mitte der Platte und bewege Dich von einer Seite zur anderen. Wenn Du Dich nach oben und unten bewegst, besteht eine große Chance, daß der Ball danebengeht.

Details außer acht gelassen hat, und über weite Strecken sieht man nichts als das grüne Feld, welches anzusehen Langeweile verursacht. Immerhin, das Vorhandene ist sehr niedlich und aufpoliert.

RBI 4 schlägt RBI 3 um Längen und diesmal gibt es einige neue Optionen wie zum Beispiel die Wahl des Spielmodus und die Zahl der Stadien, aber der Spielablauf ist fast der Gleiche. Falls Baseball Dich begeistert, wirst Du süchtig werden, nachdem Du es einige Male gespielt hast. Es ist ein brillantes Spiel, aber der Frusttrationsfaktor ist sehr hoch, und da kommt man vielleicht nicht so schnell drüber weg.



Während Du voller Vorfreude wartest, wird die Menge wild, als Du Dich auf Deinen nächsten Home Run vorbereitest. Falls Du es schaffst, werden sie vielleicht die Mexikanische Welle für Dich vorführen.

AKTION / **STRATEGIE**

GRAPHIK 75%
▲ Die Wurfgegend hat hervorragende Grafiken.
▼ Der Rest des Feldes ist ziemlich flach mit wenigen Details.

SOUND 85%
▲ Viele Effekte bringe Atmosphäre ins Spiel.
▲ Digitalisierte Sprache hält das Spiel zusammen.

SPIELABLAUF 76%
▲ Schnelles Spiel, und die Strategie macht Spaß.
▼ Schwierig zu beherrschen.

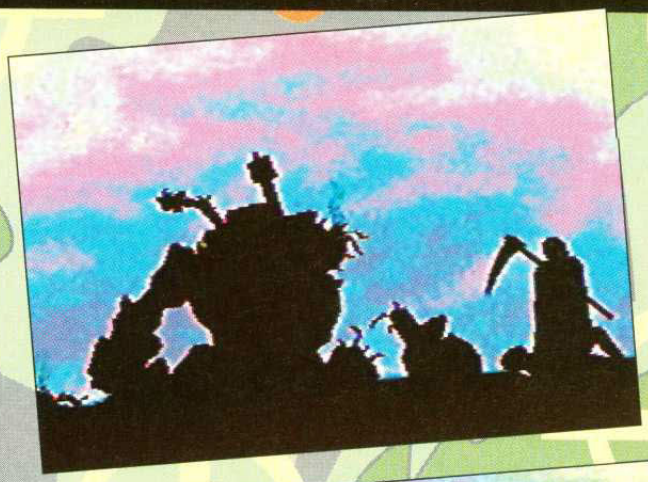
ANFORDERUNG 76%
▲ Erfahrene Spieler werden dieses Spiel herausfordernd finden.
▼ Den Ball zu treffen ist alleine schon eine große Herausforderung.

PROSCORE
78%
Ein aufregendes Spiel mit vielen Optionen und Gegnern. Es ist schwer, aber sobald Du Dich an die Steuerung gewöhnt hast, ist es kein schlechtes Spiel.

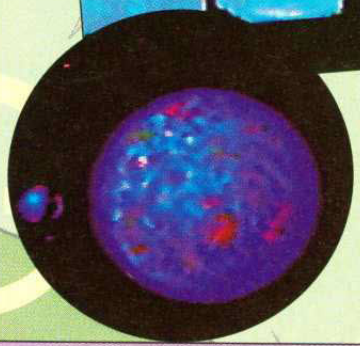
In letzter Zeit geht es der Weltraumföderation gar nicht so gut. Neun fremde galaktische Mächte haben die intergalaktischen Flugwege besetzt und kontrollieren sie nun. Eine Tragödie, da nun die Versorgungsschiffe nicht mehr liefern können. Erbarmungslose Piraten durchstreifen die Lüfte und die Föderation ist machtlos, sie davon abzuhalten.

Barret Jade (DU!) ist die letzte große Hoffnung der Föderation, die Luftwege weiter kontrollieren zu können, und, mit der Hilfe eines Cyborgs, sich dem Kampf gegen die Gegner zu stellen. Gemäß den intergalaktischen Regeln mußt Du Dich ihnen in einem 'Mann gegen Mann-Kampf stellen; unglücklicherweise sind das in diesem Falle sogar neun! Die Feinde sind alle gegen Dich versammelt, und solltest Du einmal einen Kampf gewonnnen haben, so mußt Du die nächste Herausforderung annehmen.

Gewinne, und die Gerechtigkeit ist wieder hergestellt; verliere, und der Planet wird der ewigen Dunkelheit zum Opfer werden.



Diese schreckliche Kreatur kann im 2. Level gefunden werden. Obwohl er guter Durchschnitt zu sein scheint, sieht er doch schlimmer aus, als er ist. Ein paar hundert Bomben auf seine beiden Seiten und die Sache ist gelaufen.



PROTIP Kaufe unter keinen Umständen den Schaumlöffel ('Skimmer') im Waffengeschäft. Es ist reine Geldverschwendung und er wird Dir kein bißchen hilfreich sein.

DE DU

Die Zuschauer sind bereit, sich den Kampf um Leben und Tod anzusehen – bist Du überzeugt, sie vom Bösen zu befreien? Nicht eine sehr nette Gesellschaft, um das letzte Wort zu haben.

Ruhmvolle Titelbilder erwarten Dich mit interessanten Hintergründen und Soundtracks. Dies ist eine schnelle Einführung in die Terrorstory der Föderation. Leider sind die Bilder etwas zu kurz zu sehen, so daß Du Dich wirklich beeilen mußt, die Texte zu lesen. Im Optionsmenü sind alle Standardeinstellungen vorzunehmen , also die Anzahl der Leben, ob Du Musik haben willst oder nicht und wenn ja, welche.

Die erste Runde ist so eine Art Qualifikationsrunde für des weitere Spiel. Du mußt gegen Krag antreten, der 529 Jahre alt ist und sich als großer grüner Drache präsentiert; er ist sehr stark. Er kann sich hinter den Wänden verstecken, die zwischen Euch beiden stehen. Wenn Du seinen tödlichen Feuerbällen nicht ausweichst, bist Du in Sekundenschnelle verbrutzelt. Krag ist ein sehr zäher Gegner für den Anfang eines Spieles, aber ein paar tausend Kanonenschüsse sollten die Sache erledigen.

Death Duel unterscheidet sich von den traditionellen Shot-'em-ups in der Hinsicht, daß man auch Strategie benötigt, um zu gewinnen. Die Schüsse werden mit einer Linie angewählt und dann abgeschossen, und zwar in der Hoffnung, daß Du ihn maximal schädigen wirst. Gewöhnlich geht er ihnen im letzten Moment noch aus dem Weg; dies ist auch der Grund dafür, daß man so viele Schüsse braucht!

Wenn Krag erledigt ist, so stirbt es

Ein Mädchen gibt Dir zu Beginn jeden Levels moralischen Beistand. Es hat mir dennoch nicht weit geholfen.

auf sehr blutige Art und Weise. Sein Kopf fällt in die Mitte des Feldes. Wie immer sind die Schüsse gezählt, denn wenn Du einmal keine mehr hast, bist Du ein gefundenes Fressen für Deinen Gegner.

Nimm keine Rücksicht auf sie. Konzentriere Dich mehr auf die Gegner, welche Dich schon zerstören wollen. Sie sind Deiner Aufmerksamkeit wert.

ATH UEL

Wenn diese Qualifikationsrunde erst einmal beendet ist, wirst Du in einem Ziel-Simulator getestet. Dies wird Dich dann auf den nachfolgenden Level einstimmen. Du solltest dafür schießen können, Timing besitzen und entschlossen sein, zu gewinnen. Dies ist die einzige Gegend, wo Du unendliche Munition hast; dafür ist die Zeit aber begrenzt. Schaffst Du es, in einer bestimmten Zeit zu gewinnen, so erhältst Du viel Geld, welches Du dann in Waffen investieren kannst.

Im Shop gibt es alles, was Du brauchen kannst, aber er verkauft auch den unsinnigsten Plunder. Erinnere Dich daran, daß jeder Gegner seine eigenen Fähigkeiten hat, also brauchst Du unterschiedliche Waffen, um sie zu besiegen. Manchmal verkauft er Gegenstände für die Hälfte des eigentlichen Preises. Nutze diese Gelegenheit besonders beim Kauf der wirklich teuren Sachen. Glaub' mir, Du wirst die Sonderwaffen bestimmt brauchen, da einige Level wiklich haarsträubend sind.

Die brillanten Hintergründe stechen hervor – sie sind sehr detailreich und man hat hübsche Farben gewählt. Das Scrolling ist sehr weich und die Sprites sind so gut animiert, daß es eine Freude ist, zu spielen. Die eine negative Seite ist, daß die Gegner zu schwierig sind. Allein schon deshalb, weil sie sich so schnell bewegen. Du mußt also andauernd Dein Fadenkreuz neu einstellen. Und noch einmal, es ist alles in allem nicht so einfach, wie viele andre Mega-Drive Spiele.

Death Duel schafft etwas Neues auf dem Sektor der Shot-'em-ups. Es hat mehr Strategieelemente als viele andere Spiele und ein tolles Gameplay. Wenn Du einen unterhaltsamen Kampf suchst, wird es Dich nicht enttäuschen !

Although the shopkeeper looks mean, he's a really nice guy! He even has half price sales - useful when you're really hard up.

DEATH DUEL

SEGA ● PREIS n/v

FORMAT	8Mbit
SPIELER	1
STUFEN	9
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	n/v

AKTION

STRATEGIE

GRAPPHIK 80%

▲ Die Hintergründe sind beeindruckend.
▲ Sehr detaillierte Sprites, gut animiert.

SOUND 80%

▲ Hübsche Titelsounds.
▼ Gute Effekte, aber gar nichts neues.

SPIELABLAUF 85%

▲ Ein sehr schnelles Spiel – Du könntest tot sein, bevor Du es weißt.
▼ Eine Schußsteuerung, an die man sich erst gewöhnen muß.

ANFORDERUNG 80%

▲ Sehr, sehr schwierig in den höheren Leveln.
▼ Nur eine Schwierigkeitsstufe ist sehr wenig.

PROSCORE

82%

Ein etwas anderes Schießspiel mit viel Inhalt und Strategie. Ein Muß für alle Freunde von Aktion und Kanonen!

Mittlerweile solltet Ihr die Story aber kennen. Waas? Wo habt Ihr denn die letzten 12 Jahre gelebt?! Spätestens in diesem Sommer hätte Euch Weltraumkämpferin Ripley (von der hinreißenden Superfrau Sigourney Weaver gespielt) oder ihr sabbernder grauer Freund mit der harten Schale von jedem Kinoplakat entgegenhetzen müssen. Nach zwei nervenzerrüttenden Alien-Vernichtungseinsätzen stürzt Ripleys Raumkapsel ausgerechnet auf einem Strafplaneten ab. Sie, die einzige Überlebende, hatte einen blinden Passagier an Bord – richtig! Und los geht die Jagd auf die sich (dank ihrer unfreiwilligen menschlichen Wirtskörper) eifrig vermehrenden Tierchen. Anders als im Film wird Ripley außerordentlich von den reizenden Schnelläufern bedroht. Wieder einmal räumt sie im Alleingang auf...

Oh no! Gleich kriegt Ripley eine Tracht Prügel von Big Bad Mama. Na, wenigstens hat sie den Granatenwerfer, aber ob der ihr jetzt viel nützen kann...?!

Dank dem Filmrummel ist Alien 3 das wohl am meisten gehypte Spiel dieses Jahres. Ripley läuft und robbt durch zahllose Gänge und Luftschächte, um Aliens zu vernichten und ihre einegesponnenen, brütenden Opfer zu erlösen. Auf den ersten Blick kann sich die Master-System-Fassung gut neben der fürs Mega Drive sehen lassen. Die Anfangsszene, in der Ripley eines der Monster zerlegt, ist zwar nicht so glatt wie beim großen Bruder, aber dennoch sehenswert.

Im Optionsscreen kann die Spielerzahl (1 oder 2) gewählt werden, die Zahl der Continues festgelegt und Musik und Soundeffekte ein- und ausgeschaltet werden. Der Zwei-Spieler-Modus ist aber etwas geschummelt – man spielt nicht etwa gleichzeitig, sondern wechselt sich ab. Da man sich trotzdem Gefechte ums Punktesammeln liefern kann, ist die Option aber nicht so sinnlos, wie sie erscheint. Es macht eben immer Spaß, den höheren Score zu erwischen.

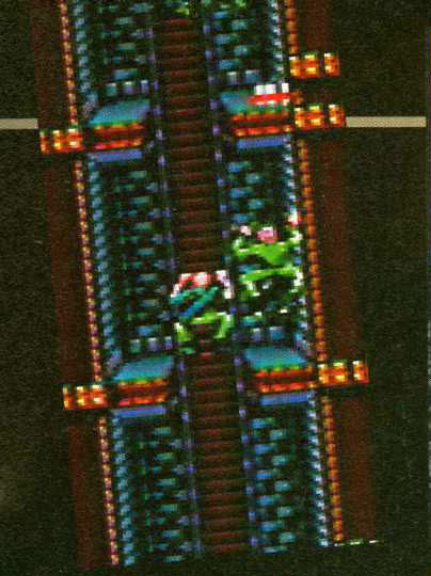
Das Spiel beginnt im verzweigten, unterirdischen Gefängniskomplex. Sechs Gefangene müssen gerettet werden, ehe die Zeit abläuft, sonst werden aus ihnen bald lauter kleine Aliens springen. Zu Anfang ist Ripley mit einem Flammenwerfer, einem Schnellschußgewehr und einem Granatenwerfer bewaffnet. Munition und Ausrüstung sammelt sie unterwegs auf. Merkwürdig, daß in einem Gefängnistrakt so viel exploives Spielzeug herumliegt..! Da die Gefangenen meistens an den unzugänglichsten und entlegensten Stellen abgesetzt worden sind, müßt Ihr jeden Level gut absuchen und mit der Zeit den schnellsten Weg von einem Gefangenen zum nächsten ausbaldowern. Das Zeitlimit ist nämlich arg knapp, und wer herumstreunt, findet den Ausgang nie rechtzeitig.

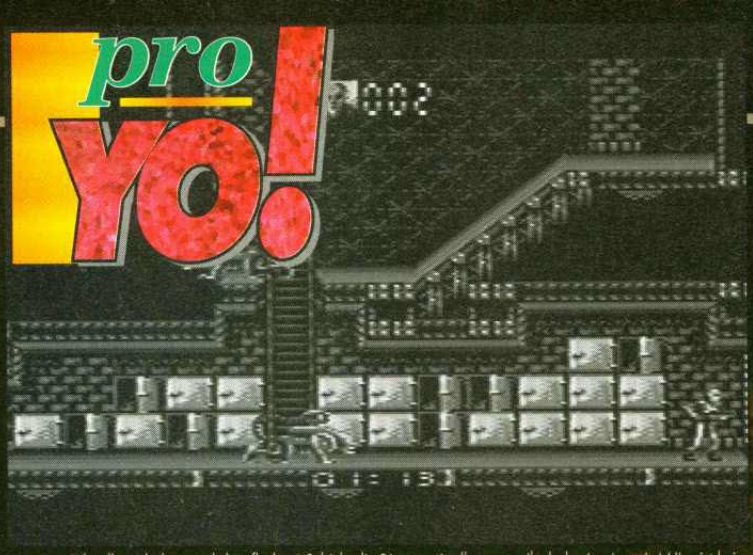
Natürlich lauern überall Aliens. Seht Euch gut um, damit Euch nicht unversehens eines der Biester von irgendwoher anspringt oder über den Haufen rennt. In den ersten Levels kann man sie leicht abschießen, bevor sie einen erreichen. Später wird es allerdings immer schwieriger. Geheimgänge gibt es zuhauf, und meistens sind die Opfer der Aliens in den gefährlichsten Ecken untergebracht.

Das Spielgeschehen ist sher, sehr hektisch, und nur mit Übung findet Ihr gleichzeitig alle Extras, Gefangenen und vernichtet alle Aliens in einem Level. Fallen, Rutschen und Spieße sind auch nicht dazu angetan, das Heldenleben zu versüßen. Fallenberührung ist sofort tödlich!

Alien 3 ist eine echte Herausforderung. Sind die ersten beiden Level noch gut zu schaffen, bricht ab dem vierten dann der

ALIEN





Schnell umdrehen und draufhalten! Schickt die Biester mit allem, was Ihr habt, ins Jenseits! Hier ist kein Ausgang, also müßt Ihr durch die Aliens durch zurück, den Luftschacht hoch und die nächste Leiter runter, um die Gefangenen zu finden.

Ripley ist voller Feuerkraft und will losziehen. Hier gibt es noch nicht allzuviele Aliens, aber irgendwo lauern sie bestimmt!

PROTIP Die Handgranaten taugen nichts, um Aliens zu töten. Benutzt statt dessen den Granatenwerfer, um die größte Schlagkraft zu bekommen. Dazu müßt Ihr aber dicht herangehen, also hebt ein paar der Dinger für brenzlige Situationen auf!

Schweiß aus. Es geht so viel ab, daß der geringste Fehler zum Exitus führt. Über der Suche nach den lebenswichtigen Power-Ups übersieht man leicht das Alien, das einem von oben in die Quere kommt. Oder man befreit brav die Gefangenen, vergißt aber, Munition zu sammeln und wird plötzlich von den Feinden überrannt. Manchmal ärgerlich, aber der hohe Schwierigkeitsgrad bedeutet, daß man länger etwas vom Spiel hat. Das Modul ist bstimmt nicht ein ein paar Stunden zu knacken!

Die Grafiken sind recht gut geworden und die Levels gut ausgetüftelt. Mit viel Liebe zum Detail wurde die düstere, bedrückende Atmosphäre der Kultserie gut 'rübergebracht.

Je näher Ihr der Alienkönigin rückt, desto mehr ihrer lieben Brut schwärmt aus, um Euch aufzuhalten. Sie werden auch immer intelligenter und schwerer zu berechnen! Es gibt auch mehrere Entwicklungsstadien der Viecher, wobei der Face Hugger der fieseste ist: Er saugt Ripley, am Gesicht hängend, die Lebenskraft aus.

Ripley in Action hat mehrere Bewgungsarten. Sie läuft, springt, duckt sich und kann hervorragend auf allen Vieren kriechen (in den engen Labyrinthen eine sehr wichtige Gangart). Sie hat auch im Verhältnis zu den Aliens genau die richtige Größe.

Alien 3 hat großartige Grafik und einen tollen Spielablauf – eine seltene Kombination auf dem Master System. Gruselig, spannend und nicht zu einfach – das Modul ist seinen Preis locker wert.

SEGA Master System

MASTER SYSTEM

ARENA

ALIEN 3

ACCLAIM ● DM 100,-

FORMAT	2 Mbit
SPIELER	1
STUFEN	6
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	keine

AKTION — STRATEGIE

GRAPHIK 87%
▲ Durchweg hervorragend detaillierte Grafik.
▲ Sehr abwechslungsreich, schafft super Atmosphäre.

SOUND 85%
▲ Tolle Titelmusik.
▼ Etwas mehr Abwechslung könnte nicht schaden.

SPIELABLAUF 87%
▲ Man muß ständig höllisch aufpassen.
▲ Reichlich Power-Ups gestatten schöne Schießerfolge.

ANFORDERUNG 82%
▲ Schwierigkeit steigt gut abgestuft an.
▲ Einstieg auch für Anfänger geeignet, bietet aber auch Profis genug.

PROSCORE 90%

Irrer Spielspaß von Anfang bis Ende. Müßte eigentlich allen gefallen und sollte in jeden Softwareschrank!

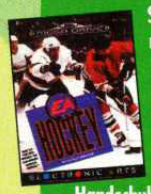
SEGA pro

ANLEITUNG ZU DEN SPORTS

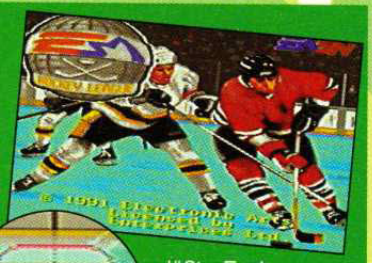
MEGA DRIVE

EA HOCKEY

ELECTRONIC ARTS ● DM 110,-



Schlittschuhlaufen besteht nicht nur aus Kati Witts Kunststücken, sondern auch aus handfesterem Geschehen. Man nehme einen Menschen von Schrankformat, stülpe ihm einen Helm, Handschuhe, Schlittschuhe, Arm- und Beinschoner über, drücke ihm einen Stock in die Hand, und schon hat man einen Eishockeyspieler. Man nehme einen Armvoll seinesgleichen, zwänge die internationale Eishockeyelite in ein Mega-Drive-Modul, und heraus kommt



läßt Euch die Action von oben, aus einem 45-Grad-Winkel, sehen. Mit Pässen und Schüssen greift man an, während Halten, Blocken, Body Check oder Jagen der Verteidigung dienen. Die Steuerung ist genial einfach und das Spiel einfach genial! Superschnell hat man sich eingewöhnt und mag die Szenenwiederholung oder manche Rempeleien nicht mehr missen.

Auch die Grafik ist fantastisch: Große, bunte Sprites toben sich vor einer detaillierten Kulisse aus. Bis hin zum grölenden Publikum und der schnellen Musik stimmt alles und heizt zu immer weiteren Spielrunden an. Dazu noch reihenweise starker Teams, das EA-Turnier und hervorragende Zwei-Spieler-Möglichkeiten: Sportsfreund, was willst Du mehr?

EIN SPIELER 90%
ZWEI SPIELER 95%

EA Hockey.

Dröhnende Musik begleitet Euch im Optionsscreen, der kaum Wünsche offenläßt. Spielart, Team, Spielerzahl, Linienwechsel und Strafen können gewählt werden. Linienwechsel bedeutet Austausch von Spielern, und es gibt haufenweise Strafen, also solltet Ihr diese Optionen ignorieren, bis Ihr Euch etwas eingespielt habt.

Der vertikal scrollende Screen

JOHN MADDEN FOOTBALL 92

ELECTRONIC ARTS ● DM 110,-

Größer, bessser und gemeiner als das Original: Das diesjährige John Madden ist American Football vom Feinsten – und noch ein bißchen schöner. Immer noch geht es darum, um Yards voranzukommen, aber das wird Einsteigern jetzt noch leichter gemacht. Sound und Grafik haben ordentlich zugelegt, und selbst die dubiose Schiedssprechung stimmt auf den Punkt.

Jedes NFL-Team ist vertreten, dazu ein All-Madden-Sonderteam, mehr Spiele, Szenenwiederholung, Wetterauswahl, Statistiken, Feldwahl (Gras, Erde, Stadion oder Kuppel) – JMF92 ist das ultimative Footballspiel. Man kann jeden eigenen Spieler steuern und jede Bewegung selbst wählen und ausführen – oder es dem Mega Drive überlassen.

Madden ist auch noch intelligent. Die gegnerischen Teams lassen sich nicht so leicht schlagen, so daß Ihr Euer Spiel wirklich gut überlegen müßt. Sobald Ihr nur einem bestimmten Muster folgt, lernt der Gegner daraus und paßt seine Taktik an! Die Grafik ist großartig und bietet riesige Sprites, butterweiches Vertikalscrolling und tolle Soundeffekte, vor allem beim Spieleraustausch. Die Steuerung und Spielbarkeit sind einmalig, der Schwierigkeitsgrad genau richtig angesetzt und die tausend kleinen Details tun ihr Übriges: JMF92 ist ein Suchtspiel, das sich keine Sportskanone entgehen lassen sollte!

EIN SPIELER 93%
ZWEI SPIELER 95%

WINTER CHALLENGE

BALLISTIC ● DM 100,-

Medaillen, Frostfinger und Kuhglocken: Ohne diese Versatzstücke gibt es keine Wintersport-Wettbewerbe! Greift Eure Skier und stürzt Euch in acht eiskalte Disziplinen auf die Hatz nach dem Gold! Seid Ihr Anfänger oder bewegt Ihr Euch schlangengleich perfekt wie die Profis?

Ausführliche Präsentations- und Optionsmenüs lasssen Euch die Wahl zwischen Training und Wettbewerb. Selbstredend, daß ein

wenig Übung noch niemandem geschadet hat, sondern eher den Meister macht... Jede der acht Diszilpinen – Bob, Biathlon, Skispringen, Riesenslalom, Abfahrtslauf, Langlauf, Schlittschuhlauf und Schlitten – braucht eine eigene Taktik und Steuerung. Während der Langlauf den Feuerknopf strapaziert, ist das

Skispringen schwieriger zu steuern und gewöhnungsbedürftig.

Die Spielbarkeit ist hoch und wechselt gut zwischen einfach zu lernenden Disziplinen und schwieriger zu steuernden. Die 3-D-Vektorgrafik und Animationen sind super, und das Gefühl, sich wirklich in der Landschft zu bewegen, kommt erstklassig rüber. Leider kann der Sound den tollen Eindruck nicht verfestigen, er ist etwas schwach. Auch hätte eine echte Zwei-Spieler-Option (anstelle des abwechselnden Fahrens) dem Modul gut zu Gesicht gestanden. Trotzdem sieht Winter Challenge gut aus und ist auch schwierig genug, um längere Zeit Spaß zu machen.

EIN SPIELER 81%
ZWEI SPIELER 83%

DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT
SEGA ● DM 120,-

Total Individual Performance (perfektes Einzelspiel) heißt das Modul, und David "The Admiral" Robinson ist Euer kompetenter Lehrer. Bei ihm lernt man, den Slam Dunk wie ein Profi auszuführen, im Wettbewerb anzutreten und sich lässig bis zur Spitze zu werfen. Und da Dave Robinson Eurem Team mitten im Spiel auch noch Tips gibt, kann doch nichts mehr schiefgehen, oder?

Von der Anzahl der Spieler und den Teammitgliedern bis hin zur Spieldauer und der Art des Bildschirmumblendens kann so gut wie alles eingestellt werden. Der Bildschirm muß übrigens umschalten, wenn die Mittellinie überschritten wird, weil immer nur eine Hälfte des Spielfeldes auf ihm zu sehen ist.

Die Spielersteuerung zum Angriff weicht von der beim Verteidigen stark ab, obwohl das Blocken und Ballstehjelne besser gelöst werden könnte. Zum Angreifen kann man nur dribbeln, passieren und werfen. Während Spielpausen können Teammitglieder ausgewechselt werden – eine Option, die man ruhig nutzen sollte. Mit frischen Spielern läßt sich eher gewinnen.

Das Spielfeld scrollt diagonal und ist eine Augenweide. Die Grafiken sind sehr detaillert und frablich gut abgestimmt, die Spielersprites hervorragend animiert. Auch die Sounds und Musik tragen zum guten Spielgefühl bei – bis hin zu den quietschenden Basketballstiefeln wurde an alles gedacht. Was gute Basketball-Action angeht, ist David ganz kllar Euer Mann.

EIN SPIELER 89%
ZWEI SPIELER 92%

PGA TOUR GOLF
ELECTRONIC ARTS ● DM 110,-

"Golf ist ein verdorbener guter Spaziergang", stellte Mark Twain einmal fest. Dazu kann man nur sagen: Nicht, wenn es sich um PGA Tour Golf handelt! Hier könnt Ihr nach Herzenslust gegen die Weltelite putten und Euch durch vier Kurse zum hochdotierten PGA-Turnier durchschlagen!

Wie es sich gehört, kann man diverse Parameter einstellen.Von der Übungsrunde zum Wettbewerb, von Schlagweite und Putting Green bis hin zur Spielerzahl ist alles Nötige wählbar. Im Ein-Spieler-Modus könnt Ihr mit bis zu drei Computergegnern spielen, müßt dann aber ewig auf Euren nächsten Schlag warten. Am besten, man spielt gegen einen Gegner.

Die unsichtbare Kamera steht hinter Eurem Spieler, dessen

Schlag mit einem Fadenkreuz bestimmt wird. Dabei muß die Windstärke berücksichtigt werden, die Kraft Eures Schlags und der Feuerknopf am genauen Punkt gedrückt werden, damit auch die Richtung stimmt. Zum Glück kann man mit A. Mulligan trainieren, der immer einen Extraschlag bekommt!

Optisch ist PGA Tour Golf umwerfend, mit hervorragender Animation und toller 3-D-Grafik. Dazu gibt es digitalisierte Soundeffekte, die bis zu Zuschauerrufen für ein klasse Spielgefühl sorgen. Leicht spielbar und mit genügend Kursen, ist dies mit Abstand die beste Golfsimulation weit und breit.

EIN SPIELER 91%
ZWEI SPIELER 92%

DIE WERTUNGEN

	EA HOCKEY	WINTER CHALLENGE	JOHN MADDEN 92	PGA TOUR GOLF	DAVE ROBINSON'S
Schaukampf	✓	✗	✓	✗	✓
Übungsmodus	✗	✓	✓	✓	✗
Turniermodus	✓	✓	✓	✓	✓
Spielstand speicherbar	✓	✓	✓	✓	✗
Spielerzahl	2	10	2	4	2
Schwierigkeitsgrade	1	3	1	1	3
Besonderheiten	vs	vs	vs	vs	vs
GRAPHIK	**93**	**83**	**91**	**90**	**90**
SOUND	**90**	**59**	**85**	**86**	**90**
SPIELABLAUF	**93**	**79**	**93**	**90**	**87**
ANFORDERUNG	**92**	**82**	**92**	**92**	**80**
REALITÄTSNÄHE	**98**	**86**	**96**	**94**	**92**
PROSCORE	**94**	**82**	**94**	**91**	**91**

SEGA pro

ANLEITUNG ZU DEN SPORTS

GAME GEAR

SUPER KICK OFF

US GOLD ● DM 90,-

Dies ist ein Spiel mit zwei Halbzeiten, und ihr wollt Ergebnisse sehen. Als Spieler-Manager könnt Ihr auf der Trainerbank Platz nehmen und das Leder selbst traktieren. Spornt Eure Mannschaft zu Höchstleistungen an, damit sie den Sieg erringt!

Was für eine Optionsvielfalt! Bis auf Orangen zur Halbzeit findet man so ziemlich alles, an dem sich herumschalten läßt. Bis auf die Zwei-Spieler-Option wurden fast alle Wahlmöglichkeiten der Master-System-Version übernommen. Davon abgesehen, ist Super Kick Off auf dem Game Gear noch besser!

An die Spielersteuerung muß man sich erst gewöhnen. Vor allem schnelle Richtungswechsel können heftiges Zähneknirschen verursachen. euer Spieler ist mit einem weißen Pfeil markiert, obwohl man ihn in der Menge verlieren kann. Pässe können schnell und tief oder langsam und hoch erfolgen, und Schüsse können nachträglich leicht gekrümmt werden.

Hat man sich erst mal an die Steuerung gewöhnt, kommt man vom Spiel nicht mehr los. Trotz kleiner, manchmal langsamer Sprites und durchschnittlichem Hintergrund, ist die Spielbarkeit gigantisch. Gäbe es eine Zwei-Spieler-Option, würde wohl landesweit die Schule ausfallen!

EIN SPIELER 90%

WORLD CLASS LEADERBOARD

SEGA ● DM 80,-

Wo ist der einzige Ort, an dem man sich ätzend anziehen kann und keien scheelen Blicke erntet? Das Nintendo-Hauptquartier? Nicht doch: Gemeint ist natürlich der Golfplatz mit seinen bunten Kleidungs-Stilblüten. Schmeißt Euch also in die Acrylhosen und Karosocken und legt eine Runde World Class Leaderboard ein...

Gespielt werden St. Andrews, Gauntlet, Doral und Cypress Creek, den Spieler sieht man von hinten und Anfänger freuen sich: Eine spezielle

Option erlaubt rasches Eingewöhnen, so daß sich auch dann erste Erfolge einstellen, wenn der Computer nicht mehr die halbe Steuerung übernimmt. Auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad werden Hook und Slice berücksichtigt, und

der Profi muß sich dann auch mit dem Wetter herumschlagen und mit einer unvollständigen Putteranzeige vorliebnehmen.

Das Spiel geht einfach: Richtet den Schlag aus und trefft beim Abschuß den richtigen Punkt. Falls Ihr das Grün nicht erreicht, benutzt den Pitching Wedge und wählt "punch", damit Ihr den Ball nicht zu stark trefft.

Grafisch ist das Modul schon beeindruckend. Die Spieler führen schöne Schläge aus und der Ball hat nette 3-D-Effekte. Nur die Sprachausgabe geht zuweilen auf die Nerven, aber da sich sountechnisch sonst nichts tut, nimmt man sie in Kauf. Schwierige Kurse und hgervorragende Spielbarkeit machen World Class Leaderboard zum Game-Gear-Favoriten.

EIN SPIELER 82%
ZWEI SPIELER 83%

JOE MONTANA FOOTBALL

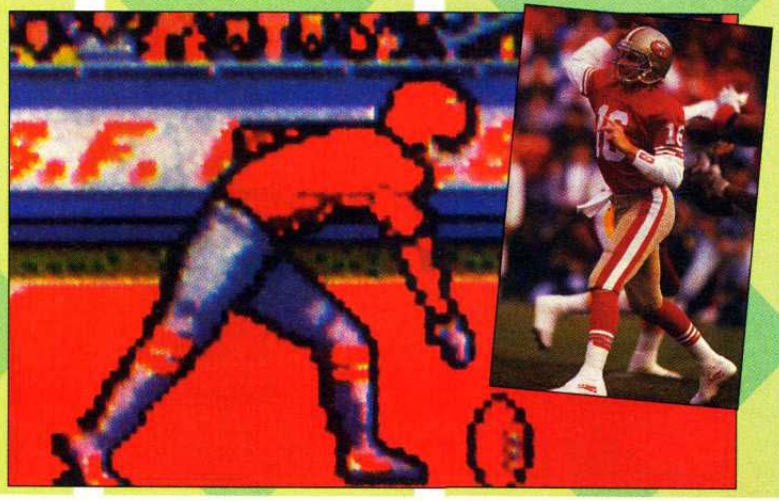
SEGA ● DM 80,-

Joe Montana ist Quarterback und der Star des US-amerikanischen Footballteams, den San Francisco 49ers. Da er so ein penetranter All-American-Boy ist, prangt sein Name schon auf drei Footballtiteln auf dem Master System, und je einem auf dem Mega Drive und dem Game Gear. Diese Version ähnelt sehr dem entsprechenden Master-System-Spiel.

Im Optionsscreen kann man jedes beliebige NFL-Team, einen von drei Schwierigkeitsstufen und (wenn man alleine spielt) den Computergegner wählen. Die Perspektive ist von oben, eine Art kompaktes 3-D, und der Bildschirm scrollt horizontal. Ihr wählt, je nachdem, ob Ihr verteidigt oder angreift, aus sieben Spielmöglichkeiten, könnt aber auch Onkel Joes Empfehlung folgen. Mit einem Knopfdruck wechselt Ihr den gesteuerten Spieler, und es geht, wie immer, darum, zehn Yards Boden zu gewinnen.

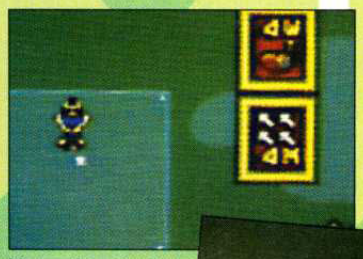
Die Animation ist schön flüssig, aber es ist schwierig, die kleinen Sprites genau zu steuern. Leicht schleichen sich beim Verteidigen Fehler ein. Die wenigen Soundeffekte gehen in Ordnung, schade nur, daß ein Turniermodus fehlt. So ist die Lebesndauer des Moduls begrenzt, obwohl man auf der höchsten Schwierigkeitsstufe und mit einem Mitspieler eine Weile Spaß haben kann.

EIN SPIELER 82%
ZWEI SPIELER 85%



SUPER GOLF
SAGE'S CREATION

Die Japaner lieben Golf, also wundert die Titelschwemme kaum. Wir haben von vrrückt bis hyperrealistisch alles gesehen, aber wie wär's mit einem Actiongolf? Da habt Ihr eines!



Von oben gesehen, und über einen langen, verteufelt angelegten Kurs mit witziger Automatengrafik gespielt, bietet Super Golf zumindest etwas Neues. Da kann man beim multidirektionalen Scrolling leicht die Orientierung verlieren, aber wozu gibt es eine Übersichtskarte? Bis zu vier Spieler können sich jeweils einen der vier vorgegebenen Charaktere (mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen) aussuchen, einzelne Spieler können sich alleine die Zeit vertreiben oder gegen den Computer antreten.

Wahlmöglichkeiten sind auf Übung, Schlag und Match beschränkt, während das Schlagen aus dem üblichen Ausrichten und Stärkeeinstellen besteht. Ein Caddy verrät den jeweils geeignetsten Schläger. Spielt man zu Mehreren, wird das Geschehen leicht öde, da man nur nacheinander schlagen kann.

Die auf niedlich getrimmte Grafik hält nicht so recht, was sie verspricht, obwohl Super Golf erstaunlicherweise mehr Schlägertypen anbietet als Leaderboard! Seh realistisch istdas Ganze nicht, dafür aber leichter als Titel mit Simulationsanspruch. Pluspunkte sind die Luftaufnahme der Löcher, der Wind und die Grünanzeiger, aber das reicht noch lange nicht, um ein so leichtes Spiel zum Klassiker zu machen.

EIN SPIELER 77%
ZWEI SPIELER 78%

OLYMPIC GOLD
US GOLD ● DM 90,-

Endlich kommt der Mann mit dem komischen Zigarettenanzünder atemlos in Barcelona an. Das olympische Feuer leuchtet auf, die Spiel '92 können beginnen. Hautnah erlebt der Game-Gear-Fan die Jagd um Medaillen mit – nur das beliebte Wettgehen fehlt...

Das Modul hat doch tatsächlich alle Disziplinen der Master-System-Fassung (Sprint, Hürdenlauf, Hammerwerfen, Stabhochsprung, Bogenschwießen, Kunstspringen und Schwimmen), sowie alle Parameter des großen Bruders – und das bei hervorragender Darstellung! Auf dem Minibildschirm sieht die Grafik noch schmucker aus, nur die komplizierte Steuerung kratzt am Spielspaß.

Beim 100-Meter-Lauf, dem Hürdenlauf oder dem Hammerwerfen, beispielweise, sollte man das Game-Gear,gut festklemmen, sonst hüpft es unter Eurem Fuerknopfhämmern in der Gegend umher! Auch das Kunstspringen ist gewöhnungsbedürftig und strapaziert die kleine Konsole erheblich.

Dank der kleinen Sprites sieht Olympic Gold wirklich toll aus. Da stört es nicht, daß die Athleten alle Geschwister und die Disziplinen nicht allzu schwierig sind. Flüssige Animationen und ein sauberes Spielgefühl wecken die Langzeitmotivation.

EIN SPIELER 82%
ZWEI SPIELER 83%

HOW THEY RATE

	LEADERBOARD	JOE MONTANA	OLYMPIC GOLD	SUPER KICK OFF	SUPER GOLF
Schaukampf	✗	✓	✗	✓	✓
Übungsmodus	✓	✗	✓	✓	✓
Turniermodus	✗	✗	✓	✓	✗
Spielstand speicherbar	✗	✗	✗	✗	✗
Spielerzahl	4	2	4	1	4
Schwierigkeitsgrade	3	3	3	5	1
Besonderheiten	n/v	vs (Link-Up)	vs	n/v	vs
GRAPHICS	83	86	87	69	75
SOUND	63	65	60	48	79
GAMEPLAY	80	85	71	89	75
CHALLENGE	81	80	82	91	71
ACCURACY	93	97	89	93	40
PROSCORE	83	83	82	90	78

SEGA pro

ANLEITUNG ZU DEN SPORTS

MASTER SYSTEM

GOLFAMANIA
SEGA ● DM 110,-

Seid Ihr der älteste Spieler der Satdt und findet, daß die modernen Vergnügungen allesamt zu hektisch sind? Dann wäre eine geruhsame Runde Golf genau das Richtige für Euch.

Im nett animierten, aber etwas kahlen Intro könnt Ihr zwischen Übungsrunde, Match,

Schlägen und Turnier wählen. Verglichen mit Leaderboard ist Golfamania schwieriger zu beherrschen. Das übliche "Zielen, Schläger wählen und Schlagstärke bestimmen" erfordert mehr Genauigkeit und reagiert empfindlicher als das Konkurrenzmodul.

Auch der Teil des Balles, den Ihr schlagt, unterliegt Euerer Kontrolle. Es gibt sechs Möglichkeiten, darunter Hook, Slice, Rückdrall und Roll. Das erfordert einige Übung und verlangsamt den Spielablauf. Die hübsche Landschaft sieht man von oben, während die Hauptschläge (außer dem Putten) von einem animierten Spieler aus gezeigt werden.

Der Kurs ist schwierig, aber trotzdem spielt es sich nicht so flüssig wie andere Golfsimulationen. Nette zuweilen zittrige Grafiken und ein gelegentliches "Nice shot!" lassen über die monotone Musik hinwegsehen. Wer es beim Spielen sehr genau mag, wird Sapß dran haben, andere könnten sich langweilen.

EIN SPIELER 84%
ZWEI SPIELER 86%

MASTER GEAR:
Sehr kleiner Text und winzige Sprites erschweren die Steuerung und vor allem das Putten. Für das Game Gear gibt es weitaus bessere Golfspiele, also Finger weg von diesem hier!

SUPER KICK OFF
US GOLD ● DM 110,-

Ein Spieler ist verletzt, doch ansonsten liegt Eure Mannschaft mit einem Tor in Führung. Da schlenzt der Gegner aus sicherer Entfernung das Leder ins Netz. Wutenbrannt drückt Ihr den Resetknopf...

Von der Teamzusammenstellung über die Liga bis hin zum internationalen Spiel reichen die Wahlmöglichkeiten, bevor Ihr das Feld aus der Vogelperspektive zu sehen bekommt. Obwohl eine Übersichtskarte eingeblendet wird, muß man sich viel zu sehr konzrntieren, um auf sie achten zu können.

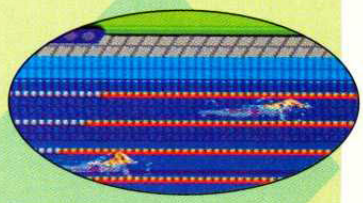
Der aktive Spieler wird mit einem Pfeil angezeigt, der Ball wird mit Schieben und Dribbeln gesteuert. Nur darf man nicht zu schnell die Richtung ändern, sonst geht die Kontrolle verloren! Pässe hängen vom benutzten Feuerknopf ab und mit dem Richtungsrkreuz könnt Ihr dem Ball auch nach dem Schuß verschiedene Richtungen geben.Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, und die kleinen Sprites sind so schnell, daß die Minimalgrafik meist ignoriert werden kann. Ob jeweils zwei Spieler im Team antreten ofder einer gegen einen, das Modul wird Euch stundenlang vor dem Monitor fesseln!

EIN SPIELER 89%
ZWEI SPIELER 93%

MASTER GEAR
Der Optionsbildschirm ist schwerer zu erkennen, aber ansonsten sind die Sprites fast genauso groß, und man kann die Geschwindigkeit zum Glück einstellen. Sollte eine Überlegung wert sein, denn das mit der Geschwindigkeit hilft sehr.

OLYMPIC GOLD
US GOLD ● DM 110,-

Ihr seid durchtrainiert und möchtet Euch mit den weltbesten Athleten messen? Kein Problem – in Barcelona geht Ihr, gut vorgewärmt, in sieben Disziplinen an den Start.



Das offizielle Spiel zu den Spielen beginnt mit der üblichen Eröffnungsfeier. Vor lauter Farbenpracht vergißt man zweitweise, daß man nicht vor einem 16-Bit-Bild sitzt! Nur die verringerte Anzahl an Spuren beim Lauf verraten das Master System. einige der Sportarten sind alles andere als originell, aber wie sähe ein offizielles Spiel ohne 100-Meter-Lauf aus...

Bei manchen Disziplinen (z.B. dem Schwimmen und Sprint) muß man nur wie wild auf den Feuerknopf hämmern, andere sind für Spieler mit 15 Fingern pro Hand

angelegt! das Kunstspringen braucht viel Übung, aber wozu hat man schließlich den Trainingsmodus und die Wahl zwischen Mini- oder vollen olympischen Spielen und die Möglichkeit, die Stärke der Gegner (Klubniveau, Nationalmannschaft oder Olympischer Kämpfer) festzulegen. Spaßentscheidend ist die Steuerung. Entweder man gewöhnt sich daran,

oder man läuft wutenbrannt zum Arzt.

EIN SPIELER 79%
ZWEI SPIELER 80%

MASTER GEAR:
Zwischen den zwei Versionen besteht kaum ein Unterschied.Wer beide Systeme und das nötige Kleingeld besitzt, sollte sich diese Fassung ruhig zulegen.

WIMBLEDON
SEGA ● DM 90,-

André Agassi, der coole Fuzzi, Steffi, die Einzigartige – es ist Sommer, und der Tennisplatz ruft. Wimbledon bei Sonne und im Regen, mit allen Superstars und frischen Bällen. Wenn das nichts ist...

Zu Beginn könnt Ihr zwischen einfachem Match und Turniermodus wählen oder ein Paßwort eingeben. Dafür gibt es endlose Spielvarianten, von einem Spieler gegen den Computer bis hin zu Zwei-Spieler-Doppelmatches gegen das Master System.

Im Turbniermodus spielt Ihr in Amerika, Australien und Frankreich, bevor es nach Wimbledon geht. Mit einem netten Punktesystem läßt sich die eigene Schlagfertigkeit auch zwischen Turnieren verbessern. Beim freien Match kann man aus 16 Spielern wählen und den Boden (Sand, Rasen, Hartplatz) bestimmen. Das Spielgefühl ist astrein, man kann sich überhaupt nicht mehr zu einem Ende durchringen.

Zahlreiche Schlagmöglichkeiten versüßen das Spielerleben, und auch optisch (das Feld wird von schräg über und hinter dem Spieler gesehen) ist Wimbledon ein Zuckerstückchen. Die wieselflinken kleinen Sprites sind sehr gut animiert, und selbst die Zuschauer machen etwas her. Nur die Melodie geht einem auf die Nerven, aber die kann man ja herunterdrehen. Alleine macht das Spiel schon Spaß, aber richtig ab geht es dann zu zweit!

EIN SPIELER 89%
ZWEI SPIELER 92%

MASTER GEAR:
Klitzekleine Sprites und bei hoher Geschwindigkeit verwischender Screen machen des Modul auf dem Game Gear fast unspielbar. Und wozu sich quälen, da es bessere Tennisspiele für das Handheld gibt?

CHAMPIONS OF EUROPE
TECMAGIK ● DM 110,-

Frage: Was haben Schottland und England gemeinsam? Antwort: Keiner von beiden ist Europameister (obwohl die Schotten etwas besser abschnitten). Ja, es ist wieder Meisterschaftszeit, also schnell aufs Spielfeld!

Umwerfende Anfangsbilder bringen Euch zur Optionswahl. Wetter, Spieldauer, Schiedsrichter, Balleigenschaften und Spielart (Wettbewerb, Einzel oder Übung) können eingestellt werden. Euer Team stellt Ihr aus 34 UEFA-Spielern zusammen.

Das Gebolze sieht man von schräg oben, in einer Art gequetschter 3-D-Sicht. Obwohl das Spielgefühl erst nach gewisser Eingewöhnung gut wird, lohnt sich der Aufwand gegenüber anderen Fußballspielen. Das Dribbeln ist einfach, die Knöpfe steuern Pässe und Schüsse, und dank einer Sprint-option kann man dem Ball auch schnell hinterherhechten.

Die Grafiken wirken viel unmittelbarer als bei Super Kick Off. Die Spielersprechblasen sind zwar lustig, aber manche Schiedsrichterentscheidungen ziemlich fragwürdig. Schade, daß man an der Soundkulisse gespart hat – eine brüllende Zuschauermenge wäre nicht schlecht!

Trotz einer merkwürdigen Spielbeschränkung, die einen Bug vermeiden soll und in der Anleitung erklärt wird, ist Champions Of Europe eindeutig das beste Fußballspiel für eine Sega-Konsole!

EIN SPIELER 92%
ZWEI SPIELER 94%

MASTER GEAR
Vom winzigen Optionsscreen abgesehen, eine tolle, gleichwertige Umsetzung. irre schnell und dementsprechend hektisch. Vor dem Kauf ausprobieren, da es etwas besser als Super Kick Off für das Game Gear ist.

HOW THEY RATE

	GOLFAMANIA	OLYMPIC GOLD	CHAMPIONS OF EUROPE	SUPER KICK OFF	WIMBLEDON
Schaukampf	✗	✗	✓	✓	✓
Übungsmodus	✓	✓	✓	✓	✓
Turniermodus	✓	✓	✓	✓	✓
Spielstand speicherbar	✓	✗	✗	✗	✓
Spielerzahl	4	4	2	2	2
Schwierigkeitsgrade	1	3	1	5	1
Besonderheiten	vs	vs	vs	Teamplay, vs	Teamplay, vs
GRAPHICS	88	83	88	64	85
SOUND	50	58	59	45	52
GAMEPLAY	85	70	91	86	88
CHALLENGE	83	81	92	93	89
ACCURACY	90	89	98	93	93
PROSCORE	85	79	93	91	90

pro TIPS

SUPERSPIELEN AUF DIE SCHLICHE GEKOMMEN JEDEN MONAT NEU

Der Einsender des ProTips des Monates gewinnt drei Sega-Module seiner Wahl. Das bedeutet Wunschsoftware für über DM 350,-! Dazu müßt Ihr nur Eure besten Tips und Tricks einschicken, um den aderen Sega-Fans zu helfen. Der Gewinner wird von uns benachrichtigt. Schreibt einfach Eure Tips auf und schickt sie an Protips, SegaPro, Postfach, 101905, 4630 Bochum 1

Action Replay Pro Codes..64
Alien3 66
Aquatic Games.....64
Battlemania.....64
Dragon's Fury 65
F-1 Circus.....65
Predator 2.....64
Sonic the Hedgehog.....65
Taz-Mania 70
Thunder Pro Wrestling 65

Rastan Saga.....65

GG Aleste 65
GG Shinobi 65

Earnest Evans.....64

So viele Leser haben uns Codes für das Actionspiel geschickt, daß wir unmöglich alle Namen auflisten können. Ihr wißt ja, wer gemeint ist, also klopft Euch alle selbst auf die Schulter!

Level 2 Killers
Level 3 Camouflage
Level 4 Los-Angeles
Level 5 Subterror
Level 6 Total-Body

MEGA DRIVE

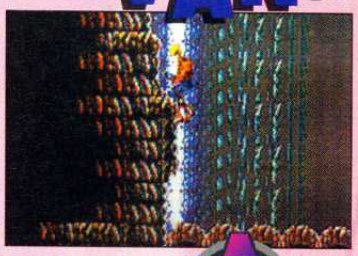
PREDATOR 2

AQUATIC GAMES

Bewegt Euch beim 100m-Splash so lange nicht, bis der Pinguin Euch ins Wasser getreten hat. Das gibt 10,000 Punkte und die Uhr wird neu gestellt, also hämmert auf die Knöpfe, bis die Finger wund sind!!

MEGA DRIVE

EARNEST EVANS



Friert in jedem beliebigen Level den Screen ein und drückt hoch, A, 'runter, B, links,A, rechts und B. Geht aus dem Pausenmodus, und jetzt könnt Ihr den Level lösen, ohne die Peitsche auch nur einmal schwingen zu müssen!

Am Anfang des 6. Levels müßt Ihr nach links gehen und die Wand am äußersten linken Bildschirmrand bis ganz nach oben hochklettern, um direkt zum Levelobermotz gebeamt zu werden.

MEGA CD

Drückt beim Erscheinen des Sega-Logos schnell den Startknopf auf dem Zwei-Spieler-Joypad, um eine kleine Überraschung zu erleben!

MEGA DRIVE

BATTLEMANIA

GG ALESTE

Haltet im Titelscreen Knopf 1 und 2 gedrückt und drückt auf Start, um zum Soundtest zu kommen.

GAME GEAR

DRAGON'S FURY

Für diesen klasse Flipper rollen einige nützliche Codes an. Seid Ihr bereit? Gebt im Paßwortscreen OMAKE-BGM ein, gefolgt von einer Zahl zwischen 00 und 04, dann wechselt das Musikstück:

00	Thunderforce II
01	Herzog Zwei
02	Thunderforce III
03	Elemental Master
04	Shinkugyokuden

RASTAN SAGA

Ein kleines Juwel für den Oldie but Goldie, um unbegrenzt Continues zu ergattern. Schaltet das Master System ein und drückt, wenn das Sega-Logo erscheint, das Steuerkreuz nach links unten, sowie Knopf 1 und 2.

DESERT STRIKE

Hier ist ein neues Paßwort für 10 Leben. Gebt diesen Code einfach auf dem Paßwortscreen ein, BEVOR Ihr den Code für den Neubeginn in höheren Levels eingebt. Eine nette Zugabe!

GG SHINOBI

Im zweiten Abschnitt des Waldes gibt es ein Extraleben, wenn Ihr oben auf dem Turm springt und schießt. Dann erscheint ein Extraleben!

GAME GEAR

THUNDER PRO WRESTLING

In jedem Modus außer dem der Weltmeisterschaft: Wählt einen Wrestler, setzt den Cursor nochmal auf ihn, haltet Knopf B gedrückt und drückt jetzt Knopf C. Jetzt beginnt ein Kampf zwischen zwei identischen Wrestlern!

F1 CIRCUS

Wollt Ihr das Ende dieses Superrennspiels sehen? Dann gebt Euren Namen ein, setzt den Cursor auf "End" und haltet Knopf A gedrückt, während Ihr das Kreuz nach oben links, Knopf B und Start drückt (wieviele Hände braucht der Mensch eigentlich??).

SONIC THE HEDGEHOG

Drückt im Titelscreen zweimal Knopf C, dreimal das Kreuz nach unten, links, rechts und Start. Schaltet irgendwo im Spiel auf Pause und drückt dann
A, um ins Demo zu gelangen
B, um eine schöne flüssige Zeitlupe aufzurufen oder
C, um ruckelnde, Schritt-für-Schritt-Zeitlupe zu erhalten.

ACTION REPLAY PRO CODES

MEGA DRIVE

Hier ein paar wesentliche Tips für das Action Replay Pro Cartridge von Datel. Und beachtet bitte, daß diese codes nur mit dem Aktion Replay Pro Cartridge funktioniert und nich mit der 'normalen' Version.

SPLATTERHOUSE 2
(US-Modul)
FF00F 70003
unbegrentze Energie
FF00F 80003
unendlich viele Leben

STEEL EMPIRE
(US-Modul)
FFCB4 B0013 (PRO)
00CB6 A0013 (PRO)
Gibt Euch einen Waffenlevel von 20
FFCB5 70003 (PRO)
01427 C4A79
unendlich viele Bomben
FFFCB5 10003 (PRO)
00DB7 84A79
unendlich viele Leben

VALIS
(US-Modul)
FFF44 30020 (PRO)
00493 6600A
unbegrenzt Energie
FFF44 70020 (PRO)
unbegrenzt Magie

PHANTASY STAR II
(europäisches Cart)
00D01 C600C
Wider gibt's alle Gegenstände umsonst!

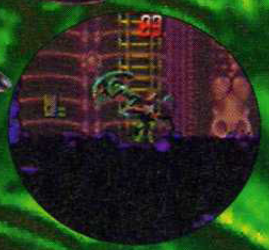
PHANTASY STAR III
(europäisches Cart)
00AB1 86006
All items are free of charge, again!

JOHN MADDEN FOOTBALL
(europäisches Cart)
008E3 80006
Man braucht nur 5 yards für ein First Down!

Y's III: THE VANISHED OMENS
(europäisches Cart)
00D76 A6002
00ED5 86008
unbegrenzt Energie

KOMPLETTLOSUNG

ZWEITER TEIL



ABSCHNITT 10

Aufgabe: 9 Gefangene befreien

Lauft nach links, klettert die Leiter hoch und geht nach links zum ersten Gefangenen. Klettert dann die Leiter rechts von Euch bis ganz oben und erlöst den zweiten Gefangenen. Klettert die Leiter ein Stockwerk hinunter und lauft nach rechts. Springt durch die kleine Landschaftswand, um die kleine Kammer mit Opfer Nr. 3 zu erreichen. Verlaßt die Kammer nach links und klettert die Leiter ein Stockwerk hinab. Opfer Nr. 4 ist rechts von Euch. Klettert die Leiter links von Euch 'runter. Unten, zur Rechten, wartet der 5. Gefangene. Klettert die Leitern drei Etagen hinauf und lauft nach rechts zum Luftschacht.

Geht im Schacht nach rechts bis zur Kreuzung. Kriecht dann hinunter, nach rechts, wieder hinunter und anschließend nach links, um den Schacht zu verlassen. Klettert die Leiter hinunter und lauft nach rechts, um Opfer Nr. 6 zu erlösen, und dann nach links zum 7. Gefangenen. Geht wieder nach rechts und klettert die Leiter bis nach unten hinab. Der 8. Gefangene ist zu Eurer Linken. Lauft dann nach rechts, um Opfer

Nr. 9 zu finden.

Jetzt lauft Ihr nach links, an den Hugger-Eiern vorbei zur scheinbar festen Wand. Springt an ihr hoch, dann findet Ihr Euch auf ein paar Treppen wieder. Lauft ganz bis nach links zum Ausgang. Das wäre geschafft!

ABSCHNITT 11

Aufgabe: 17 Gefangene befreien

Lauft nach links, dann klettert die Leiter hinab zum 1. Opfer. Steigt noch zwei Etagen tiefer zum 2. Opfer. Noch ein Stockwerk tiefer ist dann der 3. Gefangene (links von Euch). Springt, kurz, bevor Ihr ihn erreicht, sonst tut sich ein Loch im Boden auf, durch das Ihr tiefer fallt. Klettert die Leiter wieder hinunter, um den 4. Gefangenen zu befreien. Klettert danach eine Etage hoch und lauft nach rechts zum 5. Opfer. Klettert dann die Leiter, die am nächsten steht, hinunter und lauft nach rechts zum Gefangenen Nr. 6. Lauft nach links, laßt Euch durch die Spalte fallen und lauft nach rechts zum Gefangenen Nr.7. Springt rechts durch die Wand und lauft nach rechts zum Opfer Nr.8. Klettert jetzt die Leiter hoch und dann die nächste Leiter hoch, um den 10. Gefangenen zu befreien. Noch eine Etage höher, zur Linken, wartet der 11. Gefangene. Klettert dann die Leiter rechts von Euch einen Stock höher, um das 12. Opfer zu erlösen. Merkt Euch

ALIEN

diesen Bereich, denn hier liegt später der Ausgang!

Lauft nun ganz nach links zum 13. Gefangenen. Geht nach rechts und die Leiter hoch zum 14. Opfer und lauft dann nach rechts zum

15. Rennt wieder nach links und steigt die Leiter hinab. Klettert die nächste Leiter rechts hinunter, lauft nach links, und Ihr fallt durch den Boden und landet neben einer Leiter. Steigt eine Etage tiefer und lauft nach links zur nächsten Leiter. Klettert ganz nach unten und lauft nach links zum 16. Gefangenen. Klettert wieder hoch bis zu dem Fleck, an dem Ihr nach dem Fall gelandet seid, und lauft nach rechts zur nächsten Leiter. Die klettert Ihr hinab zum Opfer Nr. 17. Rennt dann nach rechts und steigt die nächste Leiter hoch, dann noch eine (einen Stock hoch) und lauft nach rechts zum Ausgang.

ABSCHNITT 12

Aufgabe: 9 Gefangene befreien

Opfer Nr. 1 ist links. Klettert dann einen Stock nach unten und lauft nach links zu Opfer Nr.2. Klettert die Leiter bis ganz nach oben, lauft nach links und erlöst das 3. Opfer. Klettert die Leiter hier bis nach oben und geht nach rechts zum 4. Gefangenen, dann nach links zum 5. Klettert die Leiter hoch zum 6. Opfer, lauft zur Leiter rechts und klettert hoch zum 7. Opfer, das rechts wartet.

Steigt jetzt hinunter und lauft nach links zur nächsten Leiter. Klettert sie hinab, lauft nach rechts zur nächsten Leiter und steigt eine Etage hinunter. Lauft nach rechts, bis Ihr hinter der

Umgebung verschwindet. Klettert die versteckte Leiter dort hinab und lauft nach links zum 8. Opfer.

Steigt wieder hoch und lauft nach links zur zweiten Leiter. Die klettert Ihr ganz nach unten und befreit den 9. Gefangenen zur Linken. Klettert jetzt die Leiter, auf der Ihr kamt, ganz bis nach oben, lauft nach links und klettert die ganze nächste Leiter hoch. Rechts von Euch, nahe bei der Leiter, ist die Öffnung des Luftschachts. Geht hinein und ganz nach rechts, um den Level zu verlassen.

ENDMONSTER

Feuert sofort euren Granatenwerfer nach rechts ab. Ist das Alien auf dem Boden, explodieren die Granaten. Ist es nicht am Boden, machen die Geschosse kein Geräusch. Schießt so oft Ihr könnt auf das Vieh und rennt nach rechts, wenn es wegspringt. Von dort feuert Ihr weiter.

Mit sehr guten Nerven und viel Geschick erreicht Ihr mit Hilfe der Plattform extra Munition. Mit dem Granatenwerfer seid Ihr das Riesenalien bald los. Ihr verlaßt den ungemütlichen Ort, indem Ihr auf die Plattform springt, bis zur oberen rechten Kante geht und nach rechts zum Ausgang lauft.

ABSCHNITT 13

Aufgabe: 10 Gefangene befreien

Zum Glück gibt's hier nur ein Alien!! Geht nach rechts und steigt die Leiter hinab. Lauft jetzt nach links und klettert die nächste Leiter hinunter, um den 1. Gefangenen zu befreien. Jetzt geht's die Leiter wieder hoch, nahc rechts, dann noch eine Leiter hoch. Springt auf die bewegliche Plattform uund lauft nach rechts zum 2. Gefangenen, dann nach

links und und die Leiter hinunter. Wartet auf die nächste Plattform, springt auf und laßt Euch nach unten tragen. Springt auf den nächstunteren Vorsprung rechts. Klettert die Leiter zum 3. Opfer hinab, und kommt wieder zur Plattform zurück. Jetzt geht's nach links zum 4. Gefangenen und zur nächsten Plattform links. Oben links erlöst Ihr das 5. Opfer und springt wieder auf die Plattform. Springt nach rechts zum Vorsprung zurück, von dem aus Ihr die Plattform ursprünglich erreicht hattet, geht zur ersten Plattform nach rechts zurück und fahrt einen Stock höher, wobei Ihr auf die Plattform rechts springt. Klettert dann die Leiter hinunter, bis Ihr an die Stelle kommt, an der Ihr das 3. Opfer fandet.

Jetzt wird's brenzlig, also gut aufgepaßt! Bewegt Euch zur rechten Kante des Vorsprungs und laßt Euch hinunterfallen – aber drückt während des Sturzes den Joypad nach rechts! So solltet Ihr sicher beim 6. Gefangenen ankommen. Springt anschließend von der rechten Kante auf die Rutsche, die Euch in ein Rohr fallen läßt. Drückt beim Fallen den Pad nach links, damit Ihr auf der Plattform landet. Gleitet jetzt auf der Plattform links zum 7. Gefangenen. Links taucht dann eine steigende Plattform auf. Springt darauf und laßt Euch bis nach oben tragen. Lauft nach links zum 8. Opfer und kehrt dann zur Stelle zurück, an der Ihr aus dem Rohr kamt. Betretet es und laßt Euch ein Stockwerk tiefer fallen. Dabei muß das Joypad nach rechts gedrückt werden. Verlaßt das Rohr nach rechts und klettert die Leiter hoch, um den 9. Gefangenen zu erlösen.

Jetzt geht es wieder hinunter. Springt, während Ihr das Rohr durchquert, sonst fallt Ihr einen Stock nach unten! An der Plattformkante, auf der die Batterie-Power-Ups liegen, springt Ihr nach links unten ins Wasser, um Opfer Nr. 10 zu befreien. rennt dann ganz nach links und klettert erst die eine, dann die nächste Leiter hoch. Haltet Euch jetzt rechts, springt durch das Rohr (damit Ihr nicht in den Hochofen fallt) und setzt über die Lücke, an deren Stelle sich eine Plattform befinden sollte. Weiter geht's nach rechts über die Gleitplattform, zurück zum ersten Rohr. Betretet es und drückt im Fallen das Pad nach rechts. Nehmt die Leiter bis zum Erdgeschoß, und das einzige Alien des gesamten Abschnitts taucht auf. Terminiert es und rennt nach rechts zum Fahrstuhl. Fahrt damit hoch und betretet den Luftschacht rechts oben. Folgt der Leiter nach unten (sie führen beide in eine Richtung) zum

ALIEN 3

KOMPLETTLÖSUNG

ZWEITER TEIL

Erdgeschoß und verlaßt den Luftschacht und den Abschnitt nach rechts. Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, gibt's saftige 500 000 Punkte als Bonus!

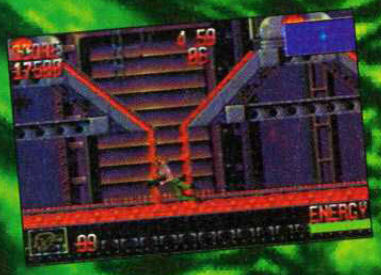
ABSCHNITT 14

Aufgabe: 6 Gefangene befreien

Geht durch die Tür und nach rechts über den ersten Wasserfall. KLettert die Leiter hoch und lauft oben nach links, um den 1. Gefangenen zu erlösen. steigt wieder hinab und lauft über den zweiten Wasserfall nach rechts zur beweglichen Plattform. Laßt Euch von ihr hinuntertragen und springt links auf das Fließband. Kurz vor Ende des Bandes springt Ihr nach links auf den hängenden Vorsprung mit den Power-Ups. Habt Ihr sie alle eingesackt, geht es links weiter. Springt links auf die zweite hängende Plattform (die mit den Batterien). Geht nach links und springt auf den schmalen Weg, der zum 2. Gefangenen führt.

Springt dann von der rechten Kante des Vorsprungs auf den Steg und lauft nach links zum 3. Opfer der Aliens. Geht nun (durch ein Rohr) nach rechts und klettert die Leiter hinab. Haltet Euch nach links und springt durch das Rohr. Benutzt die kleine bewegliche Plattform, um auf den Steg hinabzusteigen. Klettert die Leiter beim Wasserfall hinunter und lauft nach links, wo das 4. Opfer wartet. Springt auf die bewegliche Plattform links und laßt Euch nach unten tragen. Lauft dann nach rechts und fahrt mit einer weiteren Plattform nach unten.

Steigt auf den Steg links und, wenn die Plattform außer Sicht ist, laßt Euch auf dem Weg, dem die



Plattform folgt, nach rechts unten fallen. Ihr müßtet auf einem Vorsprung direkt neben dem Tank mit der heißen Metallschmelze landen. Springt nach links auf die Hängeplattform, um den 5. Gefangenen zu erlösen, und laßt Euch dann von der Plattform rechts fallen – zwischen dem Schmelztank und der Hängeplattform. Ihr landet auf einem bröckelnden Steg. Achtet auf die Abschnitte mit Handlauf, sie sind sicher. Auf ihnen springt Ihr nach rechts und am Ende auf die Hängeplattform zum 6. Opfer. Springt jetzt auf die bewegliche Plattform rechts, um zum Erdgeschoß zu gelangen. Zerlegt die beiden Aliens und lauft nach rechts durch die offene Tür, zum Ausgang.

ABSCHNITT 15

Aufgabe: 7 Gefangene befreien

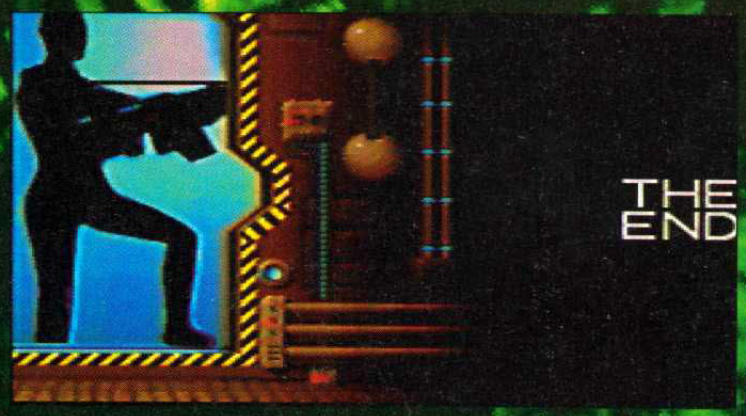
Nehmt den Fahrstuhl einen Halt nach unten und lauft nach rechts bis zur beweglichen Plattform. Mit ihr fahrt ihr hoch und lauft dann nach links zum Opfer Nr. 1. Weiter geht's nach links, die Leiter hoch und dann bis zum Ende nach rechts. nehmt Anlauf und springt auf die Hängeplattform. Springt dann von Plattform zu Plattform nach rechts weiter und von der dritten nach rechts ab, um den 2. Gefangenen zu befreien. Laßt Euch dann nach links ins Rohr fallen. Verlaßt es nach links und bewegt Euch mit der Plattform nach unten. Rechts wartet das 3. Opfer.

Klettert die Leiter links hinunter und laßt Euch von der nächsten Plattform nach unten tragen. Springt auf den ersten gelben Steg rechts und lauft nach rechts weiter zum 4. Gefangenen. Kehrt links zur beweglichen Plattform zurück und springt auf die Hängeplattform gegenüber. Springt weiter nach links und auf den gelben Steg. Klettert die Leiter zum 5. Opfer hinab. Wenn die bewegliche Plattform auftaucht, fahrt Ihr damit bis nach unten und lauft nach rechts zum 6. Gefangenen. Lauft zurück nach links und nehmt die nächste Leiter zum Stockwerk unter Euch. Lauft nach links zur Leiter, die fast von den Rohren versteckt wird, steigt hinab und erlöst rechts das 7. Opfer. Dann klettert Ihr die Leiter wieder hoch und haltet Euch rechts. Klettert die zweite (!) Leiter, die Ihr seht, hinunter zum Erdgeschoß. Links liegt dann der Ausgang. Ihr habt es fast geschafft!

ENDMONSTER

Aaaargh! Gleich zwei der Riesenbabys!! Für das reizende Pärchen braucht Ihr einen Riesenvorrat an Granatenwerfer-Munition. Geht durch die Tür und springt nach rechts, um Gewehrmunition aufzusammeln und lauft dann nach links. Laßt Euch durch den Spalt zwischen den Plattformen fallen, bleibt dort stehen, wo Ihr aufkommt und feuert ein paar Runden nach rechts. Wenn Ihr eine Explosion hört, haltet mit allem drauf, was der Granatenwerfer hergibt. Ihr braucht ungefähr 20 Granaten, um die Aliens zu rösten!

Hat das erste Monster (vielleicht mit etwas Nachhilfe durch Euer Gewehr) sich entschlossen, abzuleben, lauft Ihr zur rechten Kante, wo eine bewegliche Plattform auftaucht. Springt auf und sammelt vom zweiten Vorsprung rechts Granaten ein. Laßt Euch nach rechts auf den nächsten Vorsprung fallen und schnappt den Benzinkanister. Laßt Euch wieder nach rechts fallen. Jetzt seid Ihr unten. Feuert mit dem Granatenwerfer auf das zweite Riesenalien, das jetzt auf Euch zukommen wird. Wenn es sich umdreht und wegspringt, solltet Ihr Euch auch in die Luft schwingen, um seinem ätzenden Atem auszuweichen. Dabei feuert Ihr, was das Zeug hält, bis das Biest den Bildschirm verlassen hat. Wenn Euch die Granaten ausgehen, wechselt zum Gewehr. Das Alien müßte sterben, wenn noch ca. 30 Sekunden übrig bleiben. Springt wieder auf die bewegliche Plattform und lauft ganz oben nach rechts zum Ausgang. Puuuh! Jetzt habt Ihr Euch wirklich eine Medaille verdient!



SKYTEK SOFTWARE

10 ELIZABETH PLACE, ST. HELIER, JERSEY
TEL: 00 44 534 601032

UNSERE HOTLINE NIMMT BESTELLUNGEN ZWISCHEN 8 UND 20 UHR ENTGEGEN!

BESTELLE PER TELEFON EINE LISTE DER ALLERNEUESTEN SPIELE UND HÖRE DETAILS ÜBER DIE AKTUELLSTEN NEUERSCHEINUNGEN.

MEGA DRIVE

ALIEN 3	USA 82,60DM	JOHN MADDENS 93	USA 88,50DM
AQUABATICS	UK 75,00DM	LEMMINGS	JAP 83,78DM
BATMAN RETURNS	USA 84,96DM	LHX ATTACK CHOPPER	UK 83,78DM
CAPTAIN AMERICA	USA 82,60DM	LOTUS TURBO CHALLENGE	USA 82,60DM
CHAMPIONSHIP PRO AM	USA 84,02DM	NHLPA HOCKEY	USA 85,55DM
CHUCK ROCK	USA 84,96DM	PGA GOLF	USA 83,78DM
DEATH DUEL	USA 87,52DM	ROAD RASH 2	USA 82,60DM
DESERT STRIKE	USA 85,50DM	SONIC II	UK 80,24DM
DUNGEONS & DRAGONS	USA 93,22DM	SPLATTERHOUSE II	USA 80,24DM
E.A. ICE HOCKEY	UK 80,95DM	STEEL TALONS	USA 83,78DM
EUROPEAN CUP SOCCER	UK 82,51DM	STREETS OF RAGE 2	USA ANRUFEN
EVANDER HOLYFIELD	USA 82,60DM	TAZMANIA	USA 80,24DM
F-15 STRIKE EAGLE 2	USA ANRUFEN	TEAM USA BASKETBALL	USA 88,50DM
GADGET TWINS	USA 83,78DM	TERMINATOR II (ARCADE	
INDIANA JONES/LAST	USA 82,60DM	VERSION)	USA 90,86DM
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	USA 83,78DM	WORLD OF ILLUSION	JAP 82,60DM

WOW!!

AQUABATICS 75,00DM

NHLPA HOCKEY 85,55DM

ROAD RASH 2 82,60DM

TERMINATOR II 90,86DM

HOLT EUCH DIE NEUERSCHEINUNGEN BEVOR ANDERE SIE EUCH WEGSCHNAPPEN!

EUROSCHECKS, ACCESS, VISA + MASTERCARD SIND WILLKOMMEN
PORTO + PACKUNG: DM- 5.30 PRO STÜCK.
SCHNELLER FREUNDLICHER SERVICE.

VISA

GAME-PLAY

Mega Drive PC-Engine Super Nintendo Game Boy Game Gear

MEGA DRIVE

Fantasya	39,-
Hellfire	49,-
Gaiares	49,-
Gator World	39,-
Wonderboy 3	39,-

SUPER NES

Dinosaurus	89,-
Lemmings	69,-
Castlevania 4	69,-
Ghosts 'n Ghouls	89,-
WWF Super Stars	79,-

Game Play VERL
Österwieher Str. 70
4837 Verl 1
Fax: 05246/81270

BTX: * GAME PLAY #
Laden ab 13.00 Uhr
Lg. Do bis 20.30 UhrLg. Sa bis 18.00 Uhr

Tel: 052 46/811 84

Fandango Videogames

WICHTIG: Wir sind umgezogen, unsere neue Adresse lautet:
Fandango Videogames
Inh. Josef Rösch
Neugablonzer Straße 62
8950 Kaufbeuren
Tel. 08341/14053
Fax. 08341/14127

Versandkosten per NN. 8,-
Expresszuschlag + 6,-
Irrtum u. Preisänderungen vorbehalten. Ausgabe, solange Vorrat reicht

Unsere Tips für Dezember:

Super Famicom: Star Wars, Wings 2, Mario Kart, King of Monsters

Mega Drive: Alien III, Lemmings, Thunderstorm FX, Chelnov

PC-Engine: Powersports

... und vieles mehr für Super Famicom, Sega Mega Drive, NEC PC-Engine, SNK Neo Geo, Game Boy, Game Gear und Lynx

HIGH SCORE GAMES

SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät deutsch		269,-
Grundgerät mit Sonic + 2 Pads		319,-
Grundgerät Magnum Set		369,-
Joypad		49,-
Japan Adapter		29,-
ca. 150 Titel lieferbar		
Alien 3	us	109,-
Batman Returns	dt	99,-
Block Out	us	59,-
Bulls vs. Lakers	us	119,-
Bio Hazard Battle	dt	119,-
Chuck Rock	us	109,-
Desert Strike	us	109,-
Dragons Fury	us	99,-
Dungeons & Dragons	us	119,-
European Club Soccer	dt	119,-
Eswat	jp	49,-
Ferrari Grand Prix	dt	119,-
Gaiares	jp	49,-
Grand Slam tennis	dt	99,-
Gynoug	jp	39,-
Jennifer Capriati Tennis	us	99,-
Joe Montana 3	us	119,-
Lemmings	us	109,-
LHX Attack Chopper	us	99,-
MC Kids	us	109,-
Mickey & Donald	dt	99,-
Mickey Mouse	jp	79,-
Moonwalker	dt	59,-
NHLPA 3 Hockey	us	109,-

NES

Battletoads	99,-
Bucky O' Hare	119,-
Empire Strikes Back	119,-
Joe und Mac	99,-
Lemmings	109,-
Pirates	119,-
Parodius	119,-
Probotector 2	99,-
Star Wars	109,-
Tiny Toon	99,-

Neo Geo

Grundgerät RGB	699,-
Baseballstars 2	329,-
Fatal Fury	299,-
Last Resort	329,-
World Heroes	399,-
Viewpoint	a.A.
Art of Fighting	a.A.

Achtung Achtung Achtung
An - und Verkauf von gebrauchten Neo Geo Spielen
immer Gebrauchte Titel auf Lager

GAMEBOY

Alien 3	us	69,-
Batman 2	us	69,-
Battletoads	us	69,-
Dig Dug	us	69,-
Double Dragon 3	us	69,-
Jetsons	us	69,-
Loney Tunes	us	69,-
Metroid 2	us	59,-
Mickey's Dangerous Chase	us	75,-
Monopoly	us	69,-
Parodius	dt	75,-
Prince of Persia	us	69,-
Q-Bert	us	69,-
Simpsons 2	us	69,-
Star Wars	us	69,-
Tiny Toon	us	69,-
Track and Field	dt	69,-
Turn and Burn	us	69,-
Tome & Jerry	us	69,-
Ultima	us	69,-
WWF Stars 2	us	69,-

Video- und Computerspiele Herzogstraße 2, 8000 München 40
Telefon (089) 344 388 Fax (089) 344 377
Kurwickstr.2 2900 Oldenburg
Telefon (0441) 1 22 33 (Fax (0441) 1 40 42
Versand und Ladengeschäft. Versand per Nachnahme + DM 7,-

SEGA MEG DRIVE

Olympic Gold	us	79,-
Predator 2	us	99,-
Shinobi	dt	59,-
Shining Force	jp	119,-
Sonic 2	**dt**	**99,-**
Steel Talons	us	109,-
Smash TV	us	99,-
Streets of Rage 2	dt	99,-
Super Monaco GP 2	jp	79,-
Super WWF Wrestling	dt	119,-
Tazmania	us	99,-
Team USA Basketball	dt	119,-
Thunderforce 4 (Pal Vers.)	dt	119,-
Warsong	us	99,-

SEGA GAME GEAR

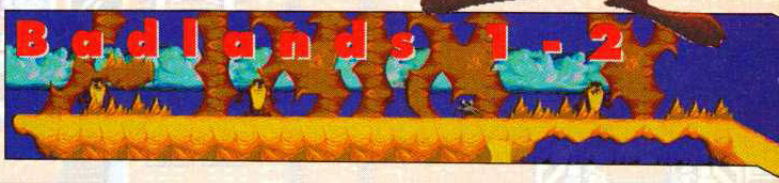
TV Tuner		189,-
Carry All Deluxe		39,-
Alien 3	us	79,-
Batman Returns	us	79,-
Chuck Rock	us	69,-
Predator 2	us	79,-
Prince of Persia	us	69,-
Shinobi 2	us	79,-
Spiderman	us	79,-
Sonic 2	us	79,-
Streets of Rage	us	79,-
Tazmania	us	79,-
Terminator	us	79,-
Wimbledon Tennis	dt	85,-

HIGH SCORE GAMES

SUPER NES

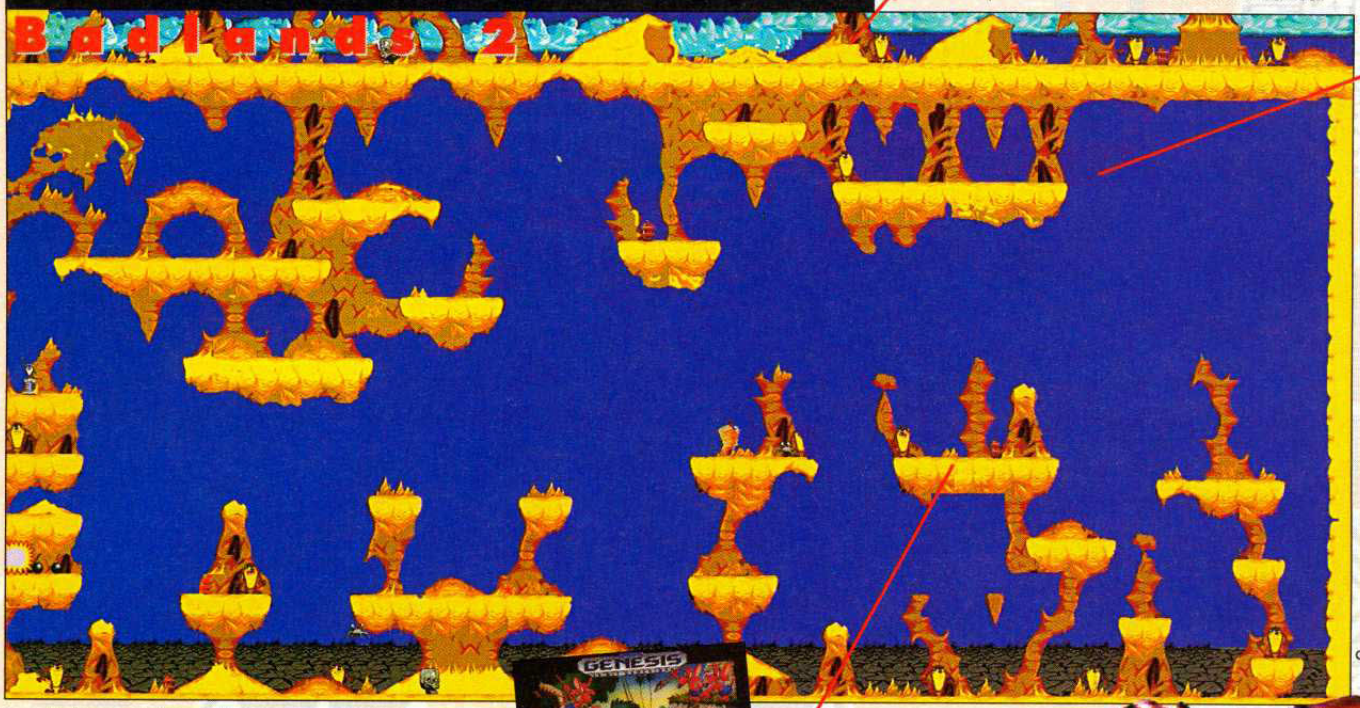
Super NES incl. Mario	us	399,-
Super NES deutsche Version		299,-
Super NES deutsch ohne Spiel		199,-
Adapter (läuft Mario Kart)		49,-
Actraiser	dt	139,-
Bulls vs Lakers	us	129,-
Castlevania 4	dt	129,-
Desert Strike	us	129,-
F1-Roc	us	129,-
Final Fantasy Mystic Quest	us	99,-
Final Fight	us	119,-
Fatal Fury	jp	149,-
Gods	us	129,-
Joe & Mac	dt	129,-
Mario Kart	us	129,-
Mario Paint	dt	99,-
Mickey Mouse	jp	129,-
NCAA Basketball	us	129,-
NHLPA Hockey	us	129,-
Pilotwings	dt	99,-
Phalanx	us	129,-
Probotector	dt	129,-
Soul Blazer	us	129,-
Space Megaforce	us	129,-
Star Wars	us	139,-
Street Fighter 2	dt	99,-
Super Buster Brothers	us	129,-
Super Double Dragon	us	129,-
Super Ghouls 'n Ghosts	dt	99,-
Wing Commander	us	129,-
WWF Wrestling	dt	129,-
Zelda 3	dt	99,-

Hier beginnt Taz seine lange, einsame Reise zu den entfernten Inseln auf der Suche nach dem legendären Ei des Tasmanischen Seevogels. Für den Fall, daß Du bis jetzt noch nichts Aufregendes daran finden konntest, sei gesagt, daß sich die Geschichte um ein Rudel hungriger Tasmanischer Teufel dreht, die ein Mitglied der Gruppe zur Nahrungssuche losschicken. So viel zur Story. Um den ersten Level erfolgreich zu bestehen, mußt Du besonders auf die Wasserhosen achten, da sie Dich auf den richtigen Weg zum Ausgang führen könnten. Aber sei gewarnt, sie können auch Dein Grab sein, wenn Du nicht aufpasst. Das bedeutet, daß sie Dich zu ganz neuen Höhen katapultieren können.



Der erste Level war nur ein Vorgeschmack auf das, was Dir noch an unangenehmen Dingen begegnen wird. Du mußt nun jegliche Höhenangst überwinden, da ein falsch berechneter Sprung Dich wie ein nasser Sack zurück zum Start befördern kann. Also sei aufmerksam und lerne aus Deinen Fehlern. Wenn Du nicht auf Deine Schritte achtest, könnte Dein Rudel vor die Hunde gehen.

Wenn Du den Gipfel erreicht hast, gehe nach äußerst links, um ein Extraleben zu bekommen. Dann gehe nach rechts und springe vom Felsenmonster ab, da Du dadurch genug Auftrieb und Höhe erreichst, um das Extra-Continue nehmen zu können, das sich auf halber Strecke entfernt befindet.



Es ist ein lange Weg nach unten, deshalb merke Dir und erinnere Dich daran, welche Plattformen unter und neben Dir sind.

Gehe zurück zum unteren Rand, weiche den Bomben aus und überquere die Hängebrücken. In diesem Spiel ist es der beste Weg, eine Bombe zu entschärfen, indem man sich in sie hinein dreht und sie damit explodierend in die Vergessenheit befördert.

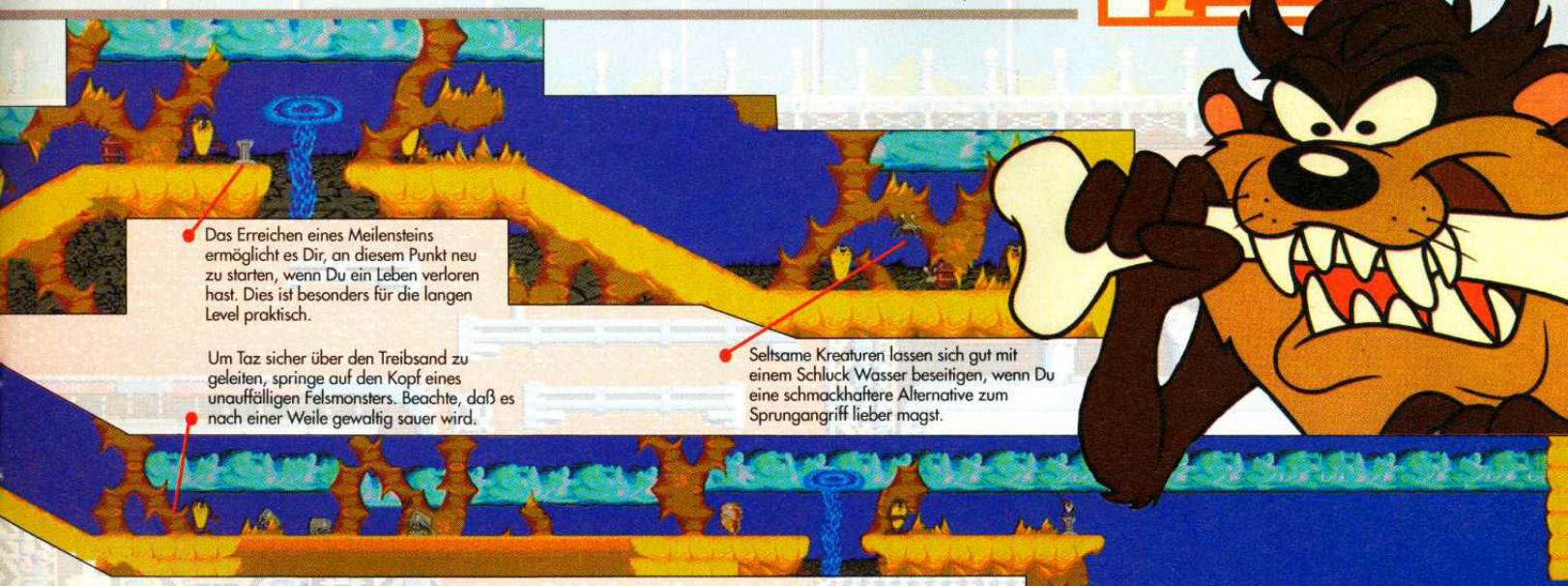
Iß jeden Leckerbissen, der herumliegt, einige werden Deine Energie wiederherstellen, während andere Dich für folgende Gefahren rüsten werden.

Brandheiß von der Westküste kommt Taz-Mania mit prächtigen Grafiken, verblüffenden Soundeffekten und actiongeladenen Levels dahergestürmt. Als das Spiel in unseren Büros ankam, war jeder gefesselt von den atemberaubenden Animationen und dem gewaltigen Spielgeschehen. Schließlich, nach vielen langen Stunden vor den Monitoren, haben wir dieses Mega Drive Meisterwerk bewältigt. Richte Deinen Blick auf die nächsten Seiten, auf denen eine Komplettlösung für die Level folgt, die sich als zu knifflig erwiesen. Die breite Palette an Gegnern und abwechslungsreichen Hintergrundbildern macht dieses begeisternde Spiel zu einem absoluten Muß für Deine Sammlung. Und verpasse bloß nicht das Ende im Comicstil.

MEGA DRIVE

SEGA ● DM120,- ● PLATFORM ADVENTURE

TAZ-MANIA



Das Erreichen eines Meilensteins ermöglicht es Dir, an diesem Punkt neu zu starten, wenn Du ein Leben verloren hast. Dies ist besonders für die langen Level praktisch.

Um Taz sicher über den Treibsand zu geleiten, springe auf den Kopf eines unauffälligen Felsmonsters. Beachte, daß es nach einer Weile gewaltig sauer wird.

Seltsame Kreaturen lassen sich gut mit einem Schluck Wasser beseitigen, wenn Du eine schmackhaftere Alternative zum Sprungangriff lieber magst.

Badlands 2 - 2

In diesem Level gibt es Bomben und Brücken. Grundsätzlich bist Du am sichersten, wenn Du beiden aus dem Weg gehst. Unglücklicherweise ist dies aber unmöglich. Die Bomben sind zumeist versteckt oder so positioniert, daß Du ganz schön zerfetzt wirst, wenn Du über sie springst. Die Konsequenzen des Genusses von Bomben sind wahrlich vernichtend, deshalb unterlasse es lieber. Und nun zu den Brücken...nun, sie allein könnten bequem überquert werden. Aber selbstverständlich wird es einem auch hier nicht so einfach gemacht. Denn wenn Du eine Brücke schon halb überquert hast, wirst Du unvermeidlich von etwas angegriffen – bleibst Du stehen oder gehst Du weiter? Behalte nur die Ruhe, Dir wird schon etwas einfallen.

Der Ausgang ist schon in Sicht, aber zuvor mußt Du geschwind über eine Reihe tückischer Wasserhosen hinwegkommen. Der leichteste Weg, sie zu überwinden, ist, zu warten, bis der Strahl, auf dem Du stehst, den höchsten Punkt erreicht. Dann gehe einfach herunter auf den nächsten.

Der Wegweiser bedeutet, daß Du das Levelende erreicht hast (hoffentlich in einem Stück).

Halte Ausschau nach den Extraleben, die man in diesem Bereich erhalten kann, sie werden sich im weiteren Verlauf des Spiels als lebenswichtig erweisen.

Diese Kumpels sind nicht leicht zu besiegen. Wenn sie versuchen, Dich umzufahren, springe hoch und lande auf ihrem Dach. Mehrere Treffer werden ihrer Fahrt ein Ende bereiten.

Badlands 3

Von nun an stehst Du feindlichen, jugendlichen Rasern gegenüber, die die Gelegenheit sehen, Deiner Suche ein Ende zu machen. Nur durch Deine blitzartigen, schnellen Reaktionen kannst Du sie reinlegen, so daß Du zum nächsten Level fortschreiten kannst. Tip: Fahre nicht in etwas mit einem XR herum. Du wirst es bedauern und bestimmt noch schlimmer dran sein.

Nun kommst Du zum zweiten Teil Deiner Suche, die jetzt in einer gefährlichen Fabrik stattfindet. Dieses große Industriegebäude kann sehr leicht zu einer Todesfalle werden, wenn Du unvorsichtig an schwere Maschinen herangehst, die über die ganze Fabrik verteilt sind. Der Weg zum Ausgang ist durch Pfeile eingezeichnet, wenn Du von ihm abweichst, könntest Du Dich in einer halsbrecherischen Situation wiederfinden - Du wurdest gewarnt ! Zwar kannst Du verschiedene Wege in die Sicherheit ausprobieren, aber der gekennzeichnete ist so ziemlich der schnellste und sicherste Pfad. Die meisten der Extras sind natürlich an gefährlichen Stellen außerhalb des Weges verteilt...

Nimm Dir Zeit, wenn Du dort`rüber gehst. Ein unbedachter Schritt könnte unangenehme Folgen für Dich haben.

Level 2-1

Um diesen rasiermesserscharfen Rotorblättern auszuweichen, mußt Du über sie springen. Leider ist dies nicht allzu einfach, denn die Förderbänder laufen gegen Dich.

Glücklicherweise hat eine nette Person diese Kiste herumliegen lassen. Nimm sie und benutze sie als Stufe, um höher gelegene Ebenen zu erreichen.

Du folgst den Pfeilen, nicht wahr? Wenn nicht, könntest Du geplättet, zermatscht, elektrisiert, umgeschossen oder noch schlimmer enden.

Es gibt zwei Wege, diesen Hochöfen auszuweichen: Entweder kannst Du vorbeikriechen, wenn die Türen geschlossen sind, oder Du gehst ganz unbekümmert einfach weiter.

Du findest Dich in kaltem Wasser wieder. Vielmehr wirst Du Dich wiederfinden, wenn Du nicht die Balance auf dem Eis hältst und nicht kopfüber in die halbgefrorenen Untiefen schlitterst. Geschicktes Springen ist nötig, wenn es Dir gelingen soll, diesen Level zu überstehen, da viele Gefahren auf Dich warten. Jede Technik oder Taktik, die Du in diesem Level lernst, wird Dir später zugute kommen, da der Iceland-Level wiederauftaucht. Das Hauptproblem ist hier, zum Stehen zu kommen, wenn man wie ein Irrer herumspringt.

Halte Ausschau nach schmackhaften Räucherheringsnacks auf dem Weg. Glücklicherweise springen diese vorgekocht aus dem Wasser.

Iceland #1

NRG

Selbst Tasmanische Teufel werden durstig - dieses große Wasserfaß ist die Fahrkarte zur Erfrischung in der sengenden Hitze der Wüste.

Berühre eins dieser Objekte, um den völligen Neuanfang ganz am Beginn der Levels zu verhindern.

Eine Schale mit exotischen Früchten kann Scherereien verhindern, wenn die Eingeborenen unfreundlich werden.

Level 2-2

Dieses zweite Level im Fabrik-Chaos berstet vor versteckten Vegen. Die meisten führen zu schmackhaften Snacks und zu Hebeln, mit denen man den Strom abschalten kann. Es ist lebensgefährlich, den Strom anzuschalten, denn du könntest später in diesem Level einen bösen elektrischen Schlag erhalten und es wäre unmöglich, in weitere aufzusteigen.

Uh-oh...

Achtung! Laser-Alarm! Die Laser weisen immer in die ungünstigsten Richtungen. Dieser ist auf einige Plattformen gerichtet, die du erreichen mußt.

Betätige die Hebel, um eine sofortige Stromsperre zu erzeugen. Ziehst du aber den Falschen, wirst du zu einem leuchtenden Blitzableiter!

Diese Laser können sehr schmerzhaft am Hinterteil sein, also halte deinen Kopf unten, damit Du nicht angesengt wirst.

Der auf dich zusteuernde Panzer ist zwar nicht in der Position, Dich umpusten, der sich über Dir befindliche Laser ist es aber.

Suche überall nach diesen besonderen Gegenständen; Du weißt nie, welche Überraschungen Dich erwarten.

Keine Angst, diese Panzer sind noch in der Produktion und absolut harmlos.

Diese Pinguine mögen zwar freundlich aussehen, aber wenn Du mit ihnen zusammenstößt, wirst Du verblüfft sehen, wie Deine Energie schwindet.

Vorsicht! Einige von diesen Eisbergen sinken. Also halte deinen Finger am Jump-Button bereit.

Einige Eisblöcke tragen dich zum nächsten, wenn der Abstand zwischen ihnen zu groß zum Springen ist.

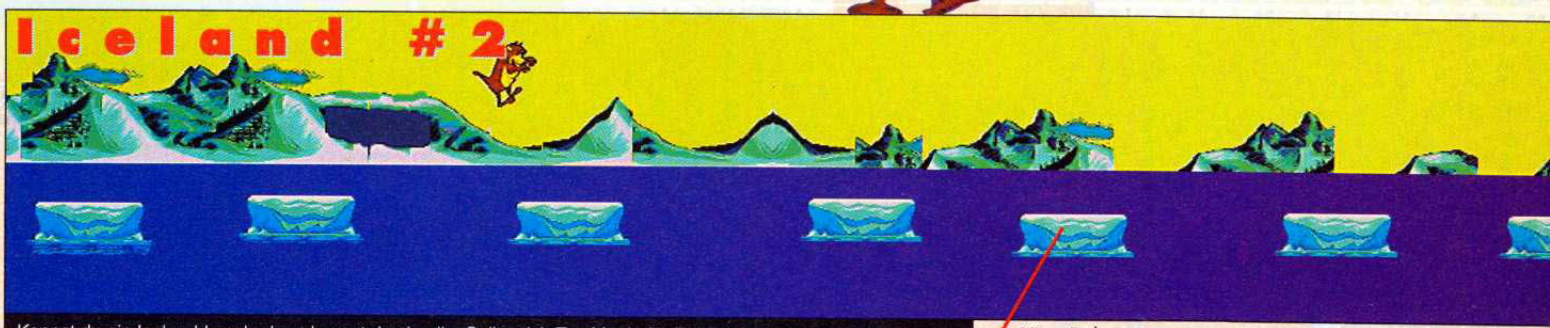
Zwei tote Heringe sitzen an der Küste; dann kommt Taz und ißt sie, wie immer. Es gibt zwar keine Beilage, aber du bist sowieso satt.

Es gibt nichts besseres als ein schönes vollbrüstiges Hähnchen, um die verlorenen Lebenspunkte zurückzugewinnen.

Taz ist ein großer Fan von Red Hot Chili Pepper. Eine große Portion davon und er beginnt zu glühen. Tippe A, um diese Gegner loszuwerden.

Taz ist zwar kein Unkraut, aber dieses Zeug vertilgt mehr als nur Unkraut. Sei also auf der Hut vor Säcken mit Unkrautvertilgungsmittel und iß sie auf keinen Fall.

Iceland #2



Kennst du ein Iceland-Level, dann kennst du sie alle. Sollte sich Taz-Mania für Dich als zu schwer erweisen, dann benutze diesen einfachen Cheat, um Level zu überspringen oder unbesiegbar zu werden. Dazu benötigst du zwei Controlpads. Halte beim Anfangsbild die Knöpfe A, B, und C auf beiden Controlpads gedrückt. Dann drücke die beiden Startknöpfe gleichzeitig. Wenn der Cheat funktioniert, wirst du ein Läuten hören und das Spiel wird beginnen. Alles, was du während des Spiels zu tun hast, ist, den Startknopf zu drücken, um das Spiel anzuhalten, und dann die Knöpfe B und C auf dem ersten Controlpad zu drücken. Auf dem Bildschirm erscheinen nun einige Zahlen. Mit den Richtungsknöpfen Links und Rechts kannst du die Zahlen des Levels einstellen, in dem du weiterspielen willst. Um unbesiegbar zu werden, mußt du das Spiel pausieren, auf dem ersten Controlpad die Knöpfe B und C drücken und dann einfach weiterspielen.

Nimm Dich vor einem nassen Grab in acht. Diese Eisberge versinken langsam im Wasser wegen des gesamten Gewichtes von Dir und den von Dir angehäuften Nahrungsmitteln.

Sieh' da, der mächtige Dschungel. Die Eingeborenen benehmen sich nicht allzu freundlich gegenüber Fremden in ihrem Land, und sie werden bei jeder Gelegenheit versuchen, Dich zu essen. Dieser unberührte Landabschnitt ist ein einziger Irrgarten von Bäumen und gefährlichen Kliffs. Du mußt Deine Sprünge berechnen oder Du wirst zweifellos in Dein Verhängnis stürzen, und das Ei des tasmanischen Seevogels wird weiterhin ein Legende bleiben. Achte auf Gegenstände, die sich in den Bäumen verbergen. Bei soviel Laub wirst du bestimmt auf etwas Ungünstiges stoßen.

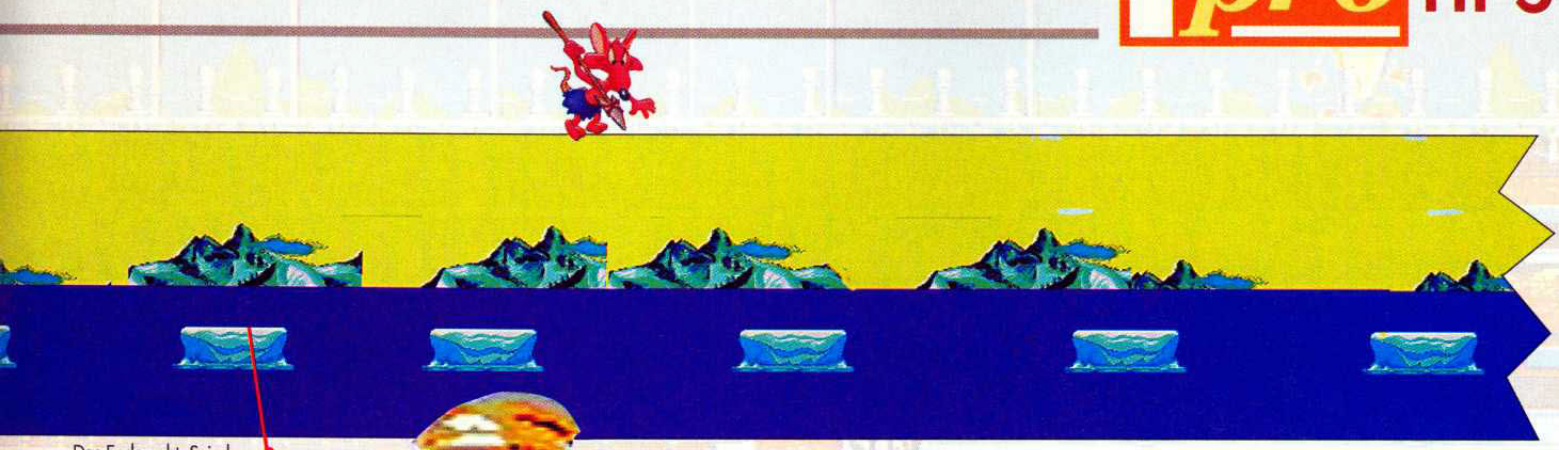
Jungle #1

An dieser Stelle beginnst du deine lange Reise durch den Dschungel. Heimtückische Wege verbergen sich vor Dir, also sei auf der Hut und erwarte immer das Schlimmste.

Greif' möglichst nach jedem Bissen. Zuviele Stöße von der Maus können fatal sein, also ist es am besten, vorbereitet zu sein.

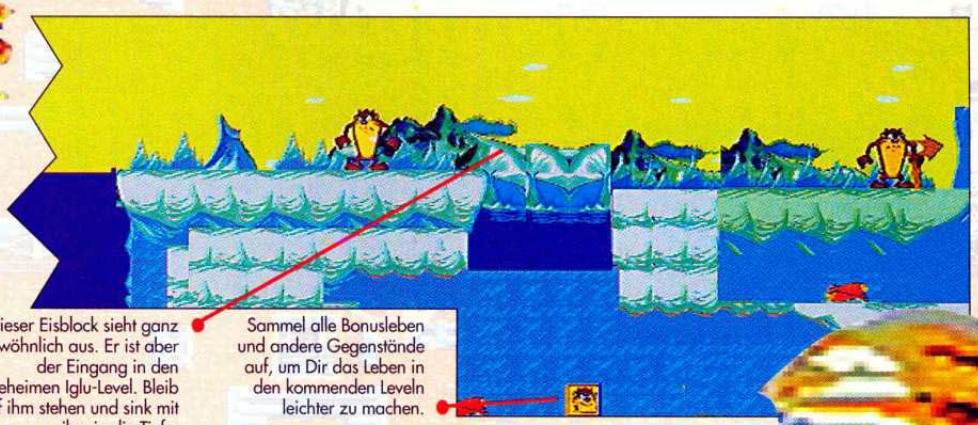
Mäuse sind besonders gefährlich, wenn sie Speere haben, mit denen sie Dich aufspießen wollen.

Taz kann mit großer Leichtigkeit durch die Luft fliegen. Er kann mit größerer Leichtigkeit genausogut zu Tode stürzen.



Das Ende naht. Sei aber trotzdem auf der Hut, denn es erwartet Dich noch eine Überraschung.

Die Sprünge sind oft weit und hoch. Da ist es nicht möglich zu sagen, wie weit und wie hoch man wo springen muß. An diesen Stellen kommt es auf Dein Geschick an.



Dieser Eisblock sieht ganz gewöhnlich aus. Er ist aber der Eingang in den geheimen Iglu-Level. Bleib auf ihm stehen und sink mit ihm in die Tiefe.

Sammel alle Bonusleben und andere Gegenstände auf, um Dir das Leben in den kommenden Leveln leichter zu machen.

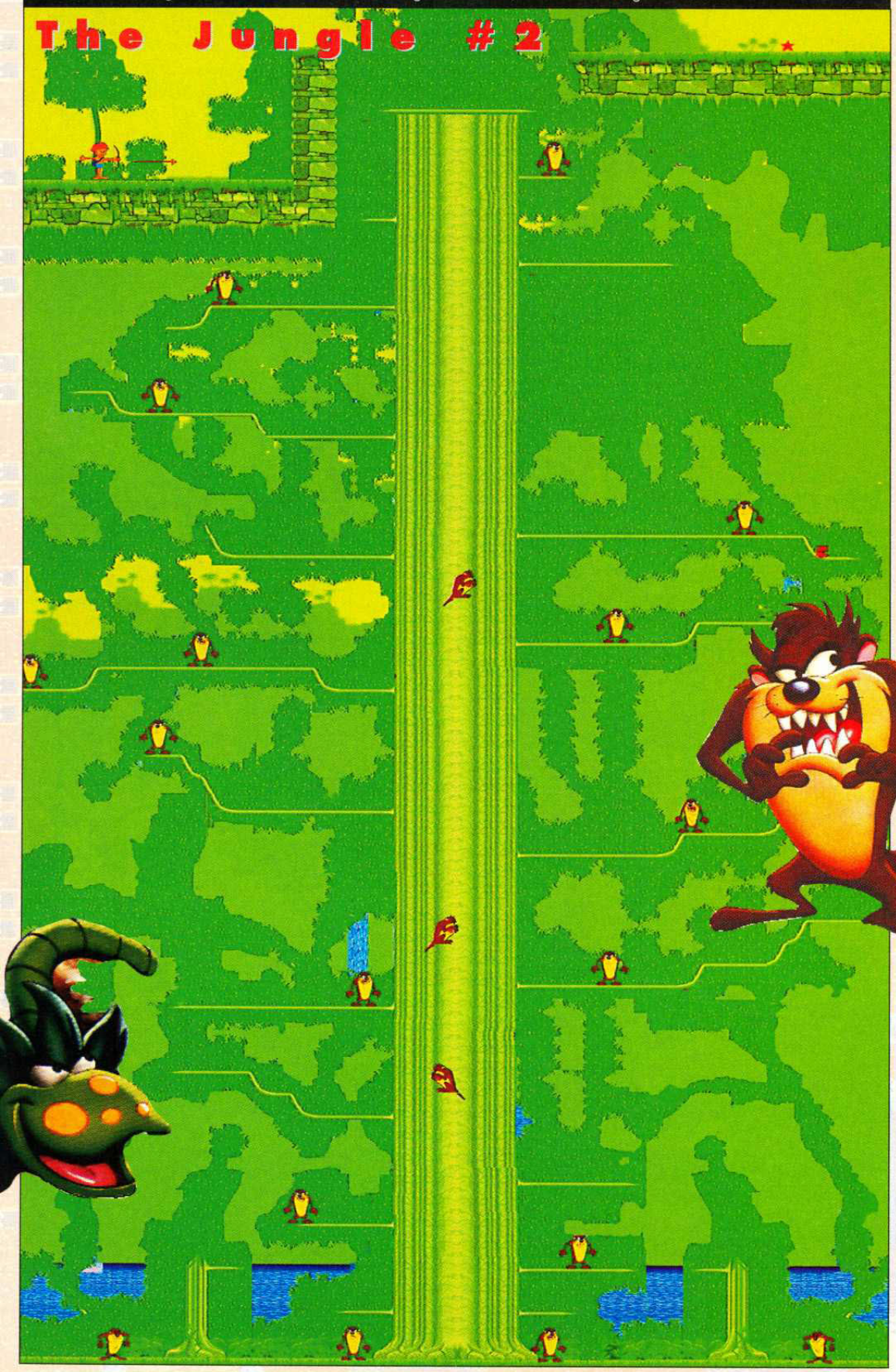
Überall liegt hier Essen herum. Laß es Dir nicht entgehen und friß es auf.

Es ist verblüffend, was hier in überwucherten Dschungelpfaden so alles herumliegt.

Es werden schon mehr Bomben als diese hier benötigt, um Dich daran zu hindern, das Ende des Levels zu erreichen. Aber diese Bombem erleichtern Dein Leben auch nicht wesentlich.

Die Maus mag niedlich aussehen. Sie ist aber eine von Taz eingeschworenen Gegnern. Sie wird Dir Dein Leben so schwer wie irgendmöglich machen.

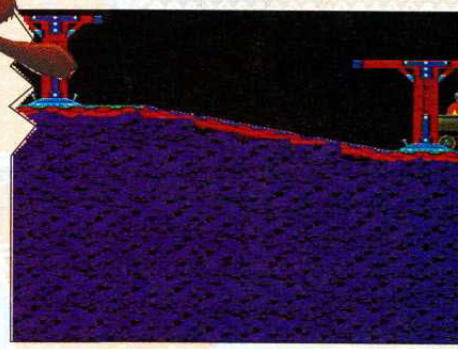
Wie Du sicherlich schon bemerkt hast, ist dieser Baum größer als die anderen. An diesem kommst Du nicht vorbei und so mußt Du ihn erklimmen. Du mußt von Ast zu Ast springen, um an den Baumwipfel zu gelangen. Denk immer dran, es gibt immer einen Weg, auch wenn es unmöglich erscheint. Eine tolle Überraschung erwartet Dich, wenn Du oben angekommen bist.



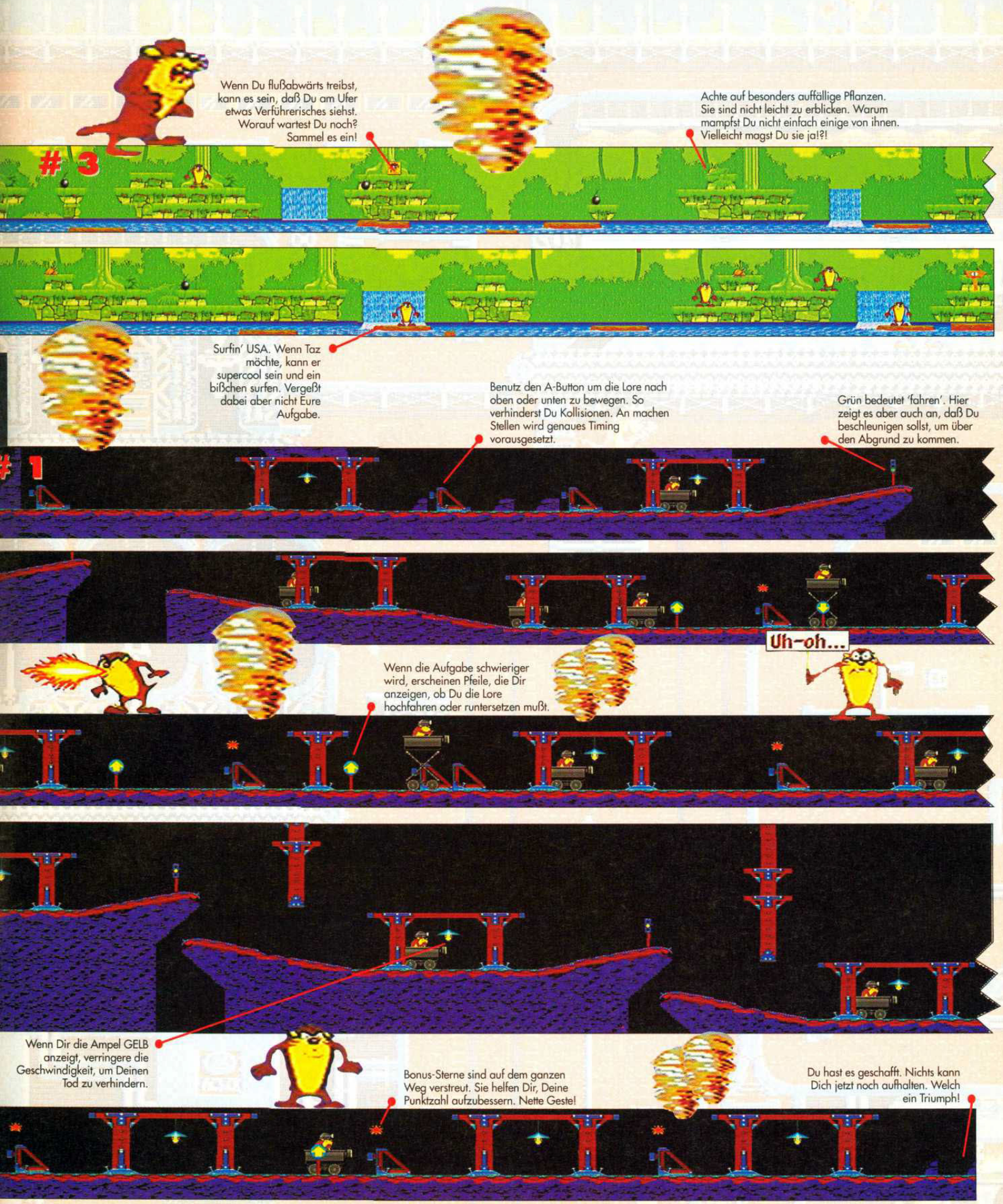
Springe auf ein Baumstamm und laß dic flußabwärts treiben. Die Stämme sind nicht fü immer an der Wasseroberfläche. Wenn die Ze kommt, spring auf einen anderen. Er ist nicht ohn Grund ungewaschen, denn Taz hat, ähnlich wi Katzen, eine Phobie vor Wasser.

Wenn Du der Meinug bist, daß das Spiel bis schwierig war, dann achte auf den nun kommende Taz muß im Indiana Jones Stil mit Loren durch teilweise teilweieingestürzte Minen fahren. Es ist für eine neue Herarusforderung.

Wenn das Gefährt hochgefahren wurde, um eine Kollision zu vermeiden, verringere die Höhe so schnell wie möglich, denn man weiß nie, was einen als nächstes erwartet.



An dieser Stelle mußt Du sehr gut mit dem A-Button umgehen können. Hier mußt Du die Höhe deines Gefährtes in einem Zug herab- oder heraufsetzen – dies benötigt ganz schön viel Übung.


#3
Wenn Du flußabwärts treibst, kann es sein, daß Du am Ufer etwas Verführerisches siehst. Worauf wartest Du noch? Sammel es ein!
Achte auf besonders auffällige Pflanzen. Sie sind nicht leicht zu erblicken. Warum mampfst Du nicht einfach einige von ihnen. Vielleicht magst Du sie ja!?!
Surfin' USA. Wenn Taz möchte, kann er supercool sein und ein bißchen surfen. Vergeßt dabei aber nicht Eure Aufgabe.
#1
Benutz den A-Button um die Lore nach oben oder unten zu bewegen. So verhinderst Du Kollisionen. An machen Stellen wird genaues Timing vorausgesetzt.
Grün bedeutet 'fahren'. Hier zeigt es aber auch an, daß Du beschleunigen sollst, um über den Abgrund zu kommen.
Uh-oh...
Wenn die Aufgabe schwieriger wird, erscheinen Pfeile, die Dir anzeigen, ob Du die Lore hochfahren oder runtersetzen mußt.
Wenn Dir die Ampel GELB anzeigt, verringere die Geschwindigkeit, um Deinen Tod zu verhindern.
Bonus-Sterne sind auf dem ganzen Weg verstreut. Sie helfen Dir, Deine Punktzahl aufzubessern. Nette Geste!
Du hast es geschafft. Nichts kann Dich jetzt noch aufhalten. Welch ein Triumph!

Uh-oh...

Nun bist Du tief im Inneren der Mine. Du mußt Taz durch die dunklen Höhlen lenken und ihn von den todbringenden Fahrstühlen fernhalten. Wütende Mäuse und Fledermäuse versuchen Dich davon abzuhalten, irgendwann nochmal das Tageslicht zu erblicken. Die Mine ist schon sehr alt und die Fahrstühle funktionieren nicht immer so, wie man es von ihnen gewohnt ist. Einige sind Dein sicherer Tod, andere wiederum benötigen einen kleinen Kick, um zu funktionieren. Solltest Du jemals den Ausgang erreichen, dann ist es zum Ei nicht mehr weit.

Mine Car #2

Dies ist die Stelle, von der Du springen solltest, um zum letzten Fahrstuhl zu gelangen. Du kannst so auch die Entfernungen besser einschätzen.

Der Lift wippt unregelmäßig herum. Taz muß trotzdem versuchen, in ihn hinein zu springen. Laß Dir ruhig Zeit, um herauszufinden, wann Du abspringen mußt.

Hier oben findest Du erneut einen Meilenstein. Also begib Dich dort hin, damit Du immer, falls Du sterben solltest, von diesem Punkt aus startest. Der einzige Weg, den schaukelnden Lift zu überwinden ist, am äußersten Rand zu stehen und zu springen, wenn man ahnt, daß der andere Lift kommt. Beachte, daß der eine Fahrstuhl mit hohem Tempo ständig auf und ab fährt. Versuch Dein bestes, um auch dieses Hindernis zu überwinden. Um von diesem abzuspringen, solltest Du am äußeren Rand stehen, damit Du den Boden sicher erreichst, wo der Meilenstein steht – puh!

Sobald Du einen dieser Fahrstühle betrittst, stürzen diese hinab. Also halte dich immer links, wenn Du den oberen betrittst, nach rechts bei den unteren. Nur so entkommst Du dem sicheren Tod.

Dies ist der erste der 'Spring-Fahrstühle', also übe an diesem die Technik. Wenn Du im Fahrstuhl bist, spring immer auf und ab. Dadurch bringst Du den Mechanismus in Bewegung und kommst so auf die obenliegende Ebene.

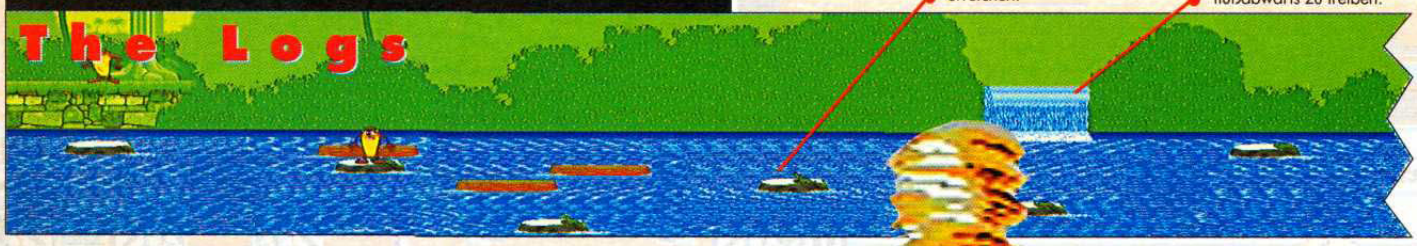
Geh nicht hierhin, es bedeutet sonst Deinen sicheren Tod.

Wenn der Fahrstuhl den Boden erreicht, haltet Euch immer rechts. So gelangt Ihr zu einem anderen Lift, mit dem Ihr aufwärts fahrt.

Die meisten Leute geben es auf, diesen (einigermaßen) versteckten Raum zu finden. Halte den Lift einfach an, um nun an der rechten Seite auszusteigen. Nun quetsch Dich unten durch, um an das Futter zu gelangen.

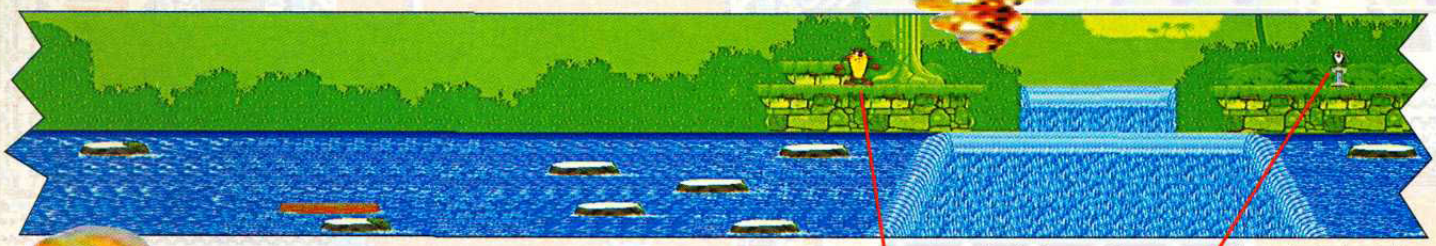
Ja, Leute, nun ist Taz wieder beim Fluß.Nur ist dieser diesmal größer und schwieriger. Er hat kein Ufer mehr, dafür aber einige kleine Steinblöcke, auf denen man stehen kann. Mutierte Frösche machen Dir Dein Leben schwer. Solltest Du Probleme haben, den Level zu bewältigen, spring einfach nach rechts ins Wasser. Du verlierst zwar Energie, kommst aber so trotzdem ans Ende. Dieser Spielabschnitt kommt dem altbekannten Spiel Frogger sehr nahe.

The Logs



Wie schon gehabt. Es wird bald ein Stamm kommen. Sei geschickt und Du wirst mit Sicherheit Dein Ziel erreichen.

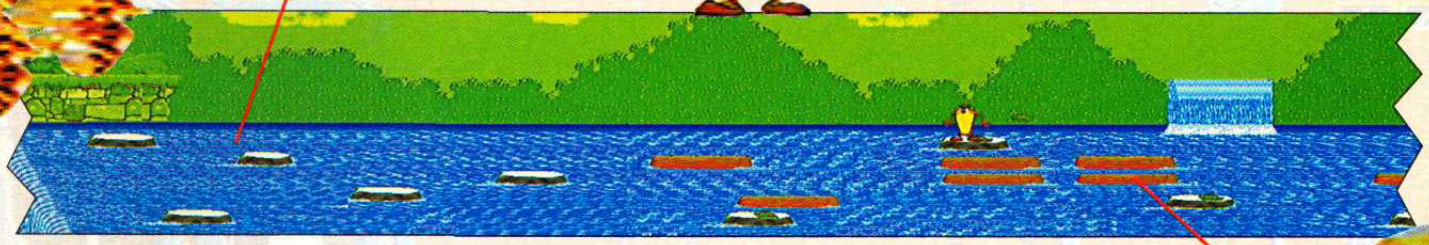
Dies dient nur dazu, um den Hintergrund aufzulockern - hindert Dich auch nicht daran, weiter flußabwärts zu treiben.



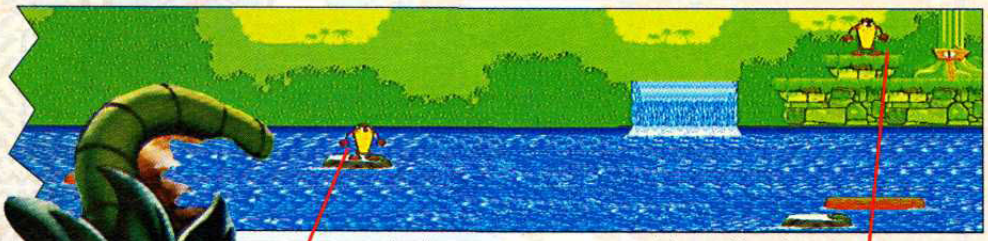
Du wirst nicht allzulange auf dem trockenen Land stehenbleiben. Du wirst nicht darumkommen, Dich ins kühle Naß zu stürzen.

Hurra, dies ist der wichtigste Meilenstein. Er sollte es Euch wert sein, ein Leben zu verlieren.

Alles sieht so friedlich aus. Aber sei auf der Hut, was gerade noch friedlich war, kann gleich schon ein mörderischer Strom sein.



Wenn Du nicht baden gehen möchtest, und Du weißt, das Taz wasserscheu ist, dann mußt Du durch Hoch- und Runterspringen die Baumstämme wechseln.



Gestrandet, ohne Ausweg? Natürlich nicht. Warte auf Baumstamm 57, er kommt in einigen Minuten vorbei.

Welch ein Held. Taz kann den Ofen schon mal anschmeißen, denn sein ersehntes Ei ist nur noch ein paar Steinwürfe entfernt.

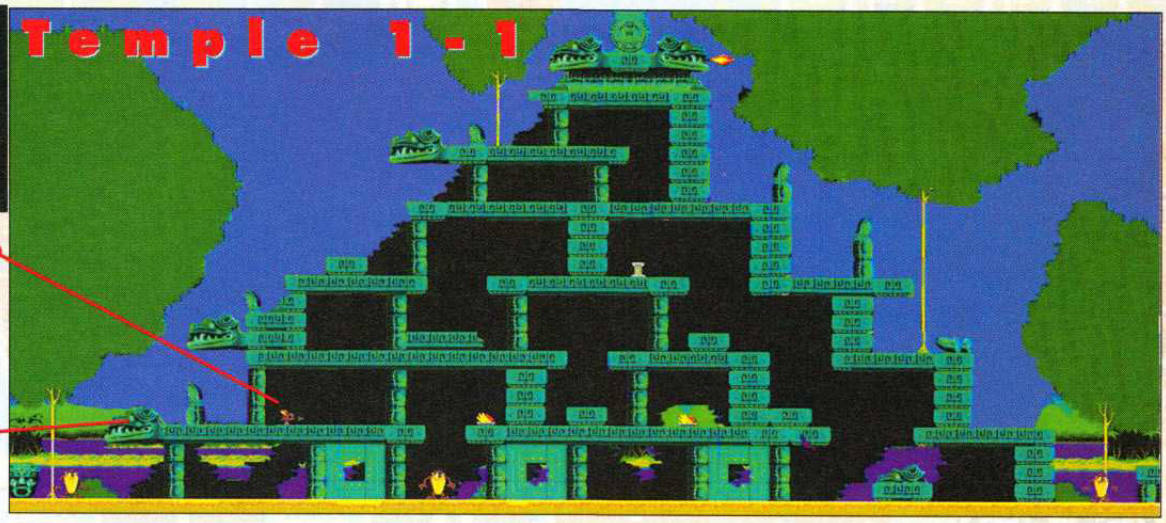
Wie schon bei anderen Gegnern kannst Du hier mit deinem Spin-Attack den Gegner einschüchtern. Mach Ihn fertig und Du kommst ungehindert in den nächsten Level. Was Du auch immer tust, versuch nicht, Dich mit dem Gegner anzufreunden, er ist nicht daran interessiert.

Taz hat es fast geschafft. Da ist nur noch eine Hürde, oder besser gesagt eine Pflanze, die er überwinden muß. Du wirst sie bemerken, wenn Du ihr von Angesicht zu Angesicht gegenüberstehst. Dies ist die Mutterpflanze, denen Du vorher schon begegnet bist. Nur ein wahrer Held wird diese vernichten.

Glaube ja nicht, daß Du den Unkrautvernichter gegen diese Gegner benutzen kannst. Sie benutzen dieses als Parfum.

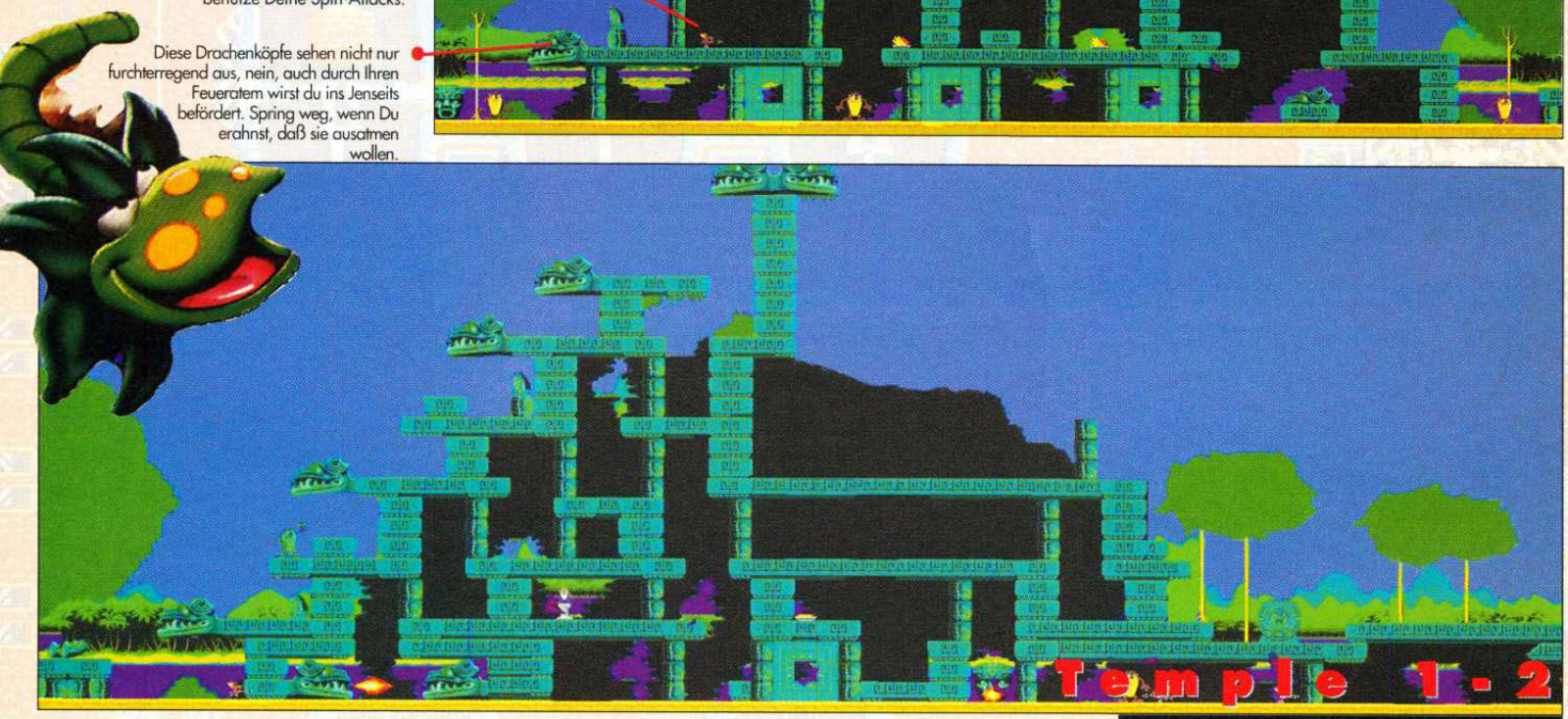
The Big Plant

Taz gelangt nun zum Ende seines Kampfes, den schrecklichen (T)aztheken Ruinen. Diese Ruinen sind schon seit Jahrhunderten nicht mehr bewohnt und so findet man eine Menge Fallen und Sackgassen. Leite Taz durch die folgenden Level und Deine Reise wird bald zu Ende sein.

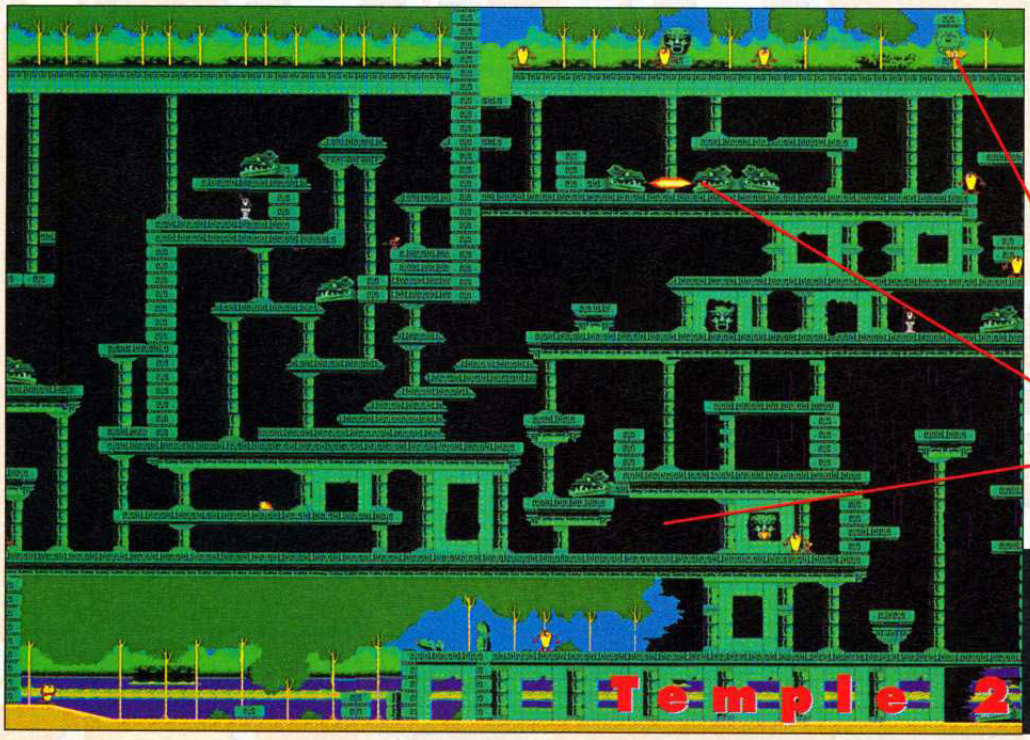


In diesen hellen Löchern befinden sich Ratten. Diese niedliche Freunde sind verrückt darauf, Dich zum Abendessen zu verspeisen. Um Dich vor diesen Viechern zu schützen benutze Deine Spin-Attacks.

Diese Drachenköpfe sehen nicht nur furchterregend aus, nein, auch durch Ihren Feueratem wirst du ins Jenseits befördert. Spring weg, wenn Du erahnst, daß sie ausatmen wollen.



Der Schlüssel zum Erfolg im Tempel-Level ist, in jedem Winkel und jeder Ritze nach nützlichen Gegenständen zu suchen. Du wirst überrascht sein, was Wanderer alles versteckt haben. Es kann ein Meilenstein, etwas zu Essen oder einfach der ersehnte Ausgang sein. So versuche diesen Rat zu befolgen, besonders wenn du noch genügend Zeit und Energie hast.



Dieses Zeichen ist eine Wohltat für ermüdete Augen nach einem anstrengenden Aufstieg. Mach hier nicht halt, um Atem zu holen, denn es kommt noch schlimmer.

Gib acht vor diesen Köpfen. Sie speien von Zeit zu Zeit Feuer.

Die dunklen Gänge des Tempels können sehr verwirrend sein, da sich einige Stellen sehr ähnlich sehen. Präge Dir die wichtigen Merkmale ein und Du wirst den richtigen Weg finden.

Einige dieser (T)aztec-Ruinen sind sehr groß. Um den Weg hinaus zu finden, muß man manchmal in schwindeleregende Höhen klettern und sich durch dunkle Gänge winden. Kleine Hinweise sagen Dir, daß Du auf dem richtigen Weg bist. Aber gib acht. Manche Wege können irreführend sein, schon ein kleiner Fehler und Du fängst wieder von vorne an.

Wenn unser Held durch die Dunkelheit und die verwüstete Tempelruinen läuft, erscheinen die Wege immer länger und die Sicht wird immer schlechter. Halte die Augen nach Exits auf, paß aber auf, daß Du in keine Falle trittst, wovon viele hier verbreitet sind.

Temple 3-1

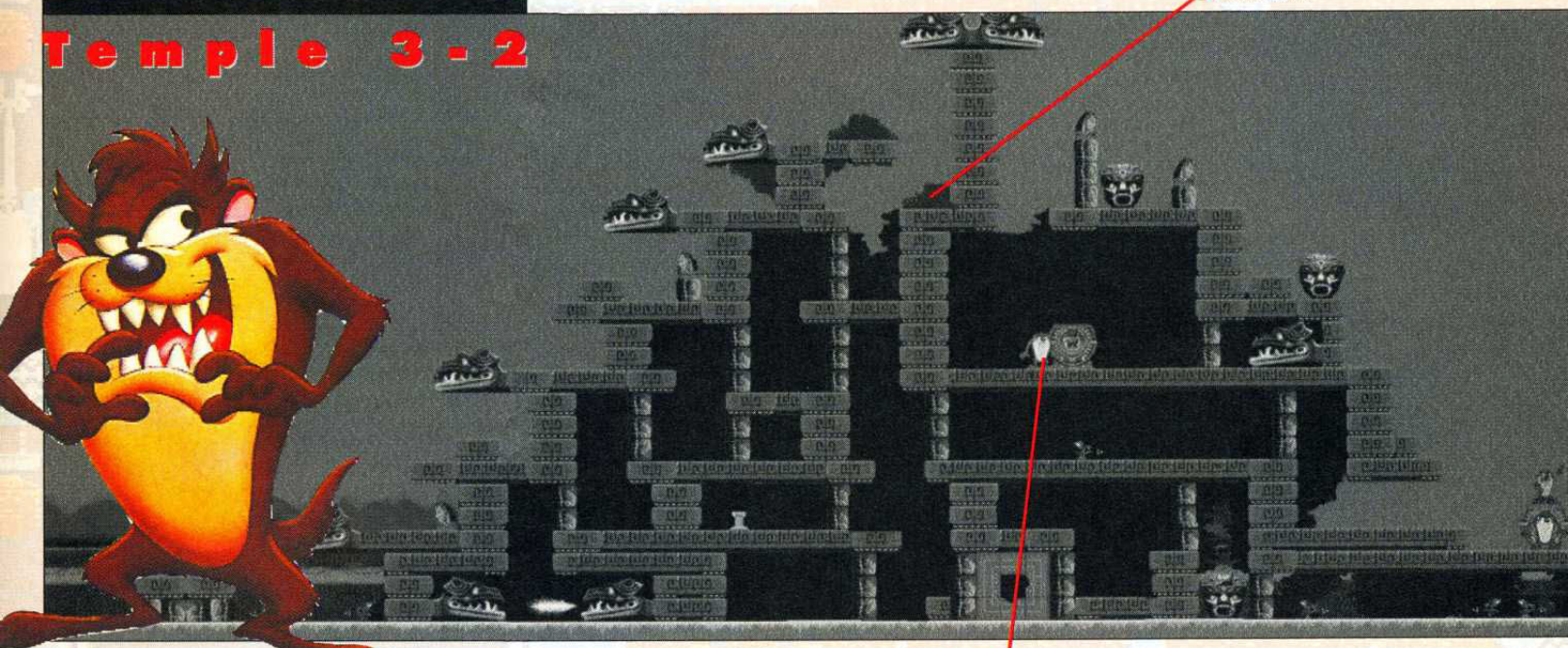
Als Taz durch die unbekannten Ruinen wandert, stolpert er über die verweste Mumie von einem seiner Vorväter. Sicherlich ist dies ein Anzeichen für das baldige Erreichen des Ziels. Das ist es, aber denke daran, daß es noch eine Menge Feinde auf Deinem weiteren Weg gibt.

Hier wollen dich Horden von fleischfressenden Vampirfledermäusen daran hindern das Tageslicht jemals wieder zu sehen. Ein zeitlich gut abgestimmter Spin-Attack wird Sie vom Himmel holen.

Gehe zu diesem Punkt des Levels und alles was vorher passiert ist, wird eine böse Erinnerung sein. Diese Säulen können Lebensretter sein, besonders wenn man so nah daneben steht wie hier.

Der einzige Weg führt nach oben. Oder nach unten wie in diesem Fall hier. Unglücklicherweise sind hier eine Menge Fallen und Labyrinthe, durch die Taz sich seinen Weg bahnen muß.

Temple 3-2

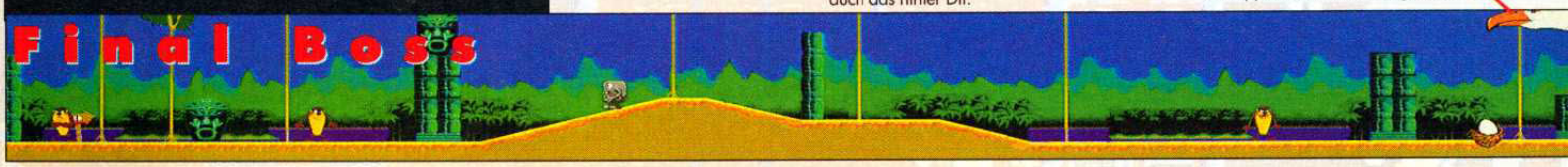


Du hast nun das Ende Deines Kampfes erreicht, das Ei vom riesigen Seevogel ist in Deiner Umgebung. Nun steht das letzte Hindernis in Deinen Weg. Ja, Du hast richtig gelesen, Big Momma ist zu Hause. Sie wird Ihren Nachwuchs nicht ohne Kampf hergeben.

Wenn Du zum Ende der (T)aztec Ruine gelangst, wirst Du einem unbekannten Ahnen begegnen. Taz der Ältere ist gelangweilt von seinen Totenschlaf und so steigt er aus seinem Grab, um den Kummer mit unserem Helden zu teilen, denn dieser muß noch mit seinem Spiegelbild kämpfen. Eine schwierige Aufgabe? Nein, mit ein paar Spin-Attacks hast Du auch das hinter Dir.

Big Momma wird alles daran setzen, damit Du Ihren ganzen Stolz nicht wegschnappen kannst. Du mußt auf ihren riesigen Schnabel springen. Achte auf ihre rasiermesserscharfen Krallen und die riesigen auf- und abschlagenden Flügel. Ein Glück für Taz, daß sein Spin-Attack auch hier funktioniert. Jetzt nur noch das Ei schnappen und Du hast es geschafft.

Final Boss



ROLLING THUNDER 2

Die legendären Undercover-Agenten Leila und Albatross werden auf ihre bisher härteste Mission geschickt. Dabei müssen sie ihre unbestittenen Talente beweisen und zehn anspruchsvolle Level in der Hochburg eines Verbrechergenies bestehen. Natürlich müssen Sie den Mega-Gangster und sein Imperium zum Schluß auch noch zu Fall bringen.

Rolling Thunder 2 von Namcat hat bereits einen Härtetest in Form eines SEGAPRO-Reviews hinter sich, bleibt aber nach wie vor eines der besten Plattform-Action-Spiele auf dem Markt.

GAME OVER

SUPERSPIELEN AUF DIE SCHLICHE GEKOMMEN JEDEN MONAT NEU

Das dynamische Duo hat die Erde wieder einmal vor der nahenden Katastrophe gerettet. Aber hängen die beiden anschließend noch herum, um sich verdienten Ruhm, Ehre und zahllose Auszeichnungen einzuheimsen? Absolut nicht, natürlich! Wie in allen guten Bond-Filmen schleicht sich das Paar davon, um den Sieg ganz für sich allein zu feiern!

Der Ego-Trip für den großen Schöpfer, Fujiyama Saita, das gesichtslose Genie hinter Rolling Thunder 2. Die Credits zeigen beim Ablaufen im Hintergrund eine paradiesische Insel, die sich der Meister Gerüchten zufolge von seinem Autorenhonorar zugelegt hat!

Diesen Monat kommt unser Game-Over-Beitrag von Ulrich Scholten aus Osnabrück. Man dankt, UDO! Eine kleine Aufmerksamkeit des Hauses ist bereits auf dem Weg zu Dir.

Noch mal zur Erinnerung - Wenn Ihr erst kürzlich ein Spiel geknackt habt, filmt das Ganze auf Video und schickt es an die Redaktion!

Die Bilder rechts und oben zeigen nur Screenshots der jugendfreien Version von Rolling Thunder 2. Ihr hättet mal die Bilder der 18+ Version sehen sollen, die in vielen Underground-Geschäften herumgeisterte!

Und hier das unvermeidliche Gruppenfoto von Rolling Thunder 2 ohne Ringelpietz und Anfassen - hab ich's nicht gesagt, in Wahrheit sind alle dicke Freunde!

Obiges Bild zeigt das aalglatte Duo nach getaner Arbeit. Wahrscheinlich haben die beiden schon spitzgekriegt, daß Rolling Thunder 2 ein Mega-Hit ist, Namcot ihren Vertrag verlängert und das bei der Trilogie auch noch eine Gehaltserhöhung rausspringt (fehlt nur noch, daß die beiden heiraten!)

Pro ACTION REPLAY

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

Modul

EINGEBAUTER PARAMETER GENERATOR!! FÜR UNENDLICHE LEBEN

JETZT ERHÄLTLICH FÜR

MEGADRIVE™	DM 149,-
SUPER NES™	DM 149,-
* NES™	DM 99,-
GAME BOY™	DM 99,-

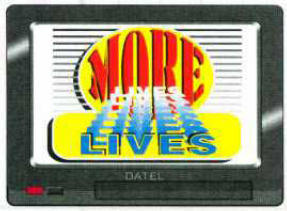
ALLE PREISE ZZGL. DM 10,- VERSANDKOSTEN
UNABHÄNGIG VON DER BESTELLTEN STÜCKZAHL

WERDEN SIE SPIEL-PROFI MIT ACTION REPLAY

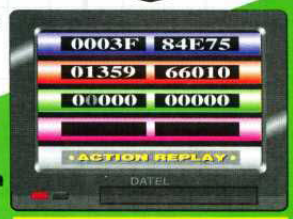
Pro Action Replay DAS SUPER MOGEL-MODUL TOTAL!

MIT DEM ACTION REPLAY MODUL KÖNNEN SIE IHRE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN

UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE, UNBEGRENZTE POWER MEHR TREIBSTOFF, WERDEN SIE UNBESIEGBAR MIT DEM ACTION REPLAY MODUL FÜR MEGADRIVE™, SUPER NES™, NES™ UND GAMEBOY™



- **ACTION REPLAY** ist eine neue Entwicklung, die den **LSI CUSTOM CHIP** beinhaltet. Dieser wurde speziell angefertigt, um den Benutzer die Änderung der Spielprogrammierung zu ermöglichen, so dass man seine Lieblingsspiele bis zun Ende durchspielen kann.
- Durch den einzigartigen **"GAMETRAINER"** ist es möglich, Level zu spielen, die man zuvor noch nie gesehen hat. Sie können Ihre eigenen Parameter finden für mehr Power, Energie, Treibstoff, unendliches Leben, usw.....
- Mit **ACTION REPLAY** finden Sie Ihre eigenen neuen Parameter minutenschnell. Diese ist das Modul, das von Profis und Telefon-Hotlines eingesetzt wird.
- **SUPER NES:** Mit dem **ACTION REPLAY MODUL** ist es möglich, amerikanische Spiele auf Ihrer deutschen Konsole einzusetzen. Es gibt eine riesige Auswahl von U.S. Titel!!!!
- **MEGADRIVE** Version von **ACTION REPLAY** funktioniert als Adapter für japanische Spiele. Hierdurch ist es möglich, japanische Spiele auf Ihrer deutschen Konsole einzusetzen!!!!
- Mit dem speziell entwickelten **ASIC CHIP** ist es möglich, die neuesten Spiele sofort nach deren Neuerscheinung zu manipulieren.
- **ACTION REPLAY** ist sehr einfach in der Handhabung. Keinen speziellen Vorkenntnisse notwendig. Wer ein Spiel spielen kann, kann auch **ACTION REPLAY** einsetzen. Alle Eingaben werden über den Joystick/pad eingegeben. Einfacher geht es nicht!!!!



*** WICHTIG**
ACTION REPLAY IST NICHT ENTWICKELD, WIRD NICHT HERGESTELLT UND VERTRIEBEN DURCH NINTENDO INC. ODER SEGA ENT. LTD.

"SEGA" & "MEGADRIVE" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.
"NINTENDO", "GAMEBOY" & "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.

DATA Flash GmbH

BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!

WIE BESTELLEN SIE AM SCHNELLSTEN!

TELEFON [24 STUNDEN SERVICE] 02822 68545 / 537182

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR...

DATAFLASH GMBH
WASSENBERGSTRASSE 34 4240 EMMERICH
FAX 02822 68547

Distributor für
...Österreich: Alt Ges.m.b.H.
Favoritenstr. 40, 1040 Wien,
Tel. 0(1)222-5057561
...die Schweiz:
ABC Import Export AG.
Baggastiel 48, 9475 Sevelen SG.
Tel. 085/569 60 oder 61/62

MEHR LEBEN, MEHR ENERGIE, MEHR POWER, UNENDLICHES LEBEN, WERDEN SIE UNBESIEGBAR

World of Illusion

Zwei wie Pech & Schwefel

Na zauberhaft! Kaum sind Mickey und Donald einmal gemeinsam unterwegs, da ist es schon passiert: Der böse Magier fängt sie in seiner mysteriösen Schatulle, aus der es scheinbar kein Entrinnen gibt. Mickey und Super-Pechvogel Donald müssen geheime Zauberkräfte entdecken und im 2 Spieler-Modus gemeinsam den mächtigen Obermotz besiegen. Nur so erreicht Ihr den rettenden Ausgang aus einer Welt voller Gefahren. Auf zum nächsten Fachhandel und her mit dem Hocus Pocus für 1- 2 Spieler.

© Walt Disney

NEU!

SEGA
Mega Drive

SEGA Infoservice:
Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00 Uhr.
Tel: 040/227 09 61

SEGA

Der Bessere gewinnt.